

MITOLOGÍA GENERAL

PUBLICADA BAJO LA DIRECCIÓN DE

FÉLIX GUIRAND

CON LA COLABORACIÓN DE

G. ALEXINSKY, ODETTE BRUHL "chargée de missions" en el Museo Guimet; L. DELAPORTE, conservador adjunto del Museo del Louvre; S. ÉLISSÉEV, ex-profesor de la Universidad de Petrogrado, encargado de curso en la Universidad de Harvard (Estados Unidos); M. FAUCONNET, miembro de la "Société des Américanistes et des Africanistes" de París; G.-H. LUQUET, "agregé" de la Universidad; P. MASSON-OURSSEL, director de Estudios en la École des Hautes Études, encargado de curso de Lenguas y literaturas de la India en la Sorbona; LOUISE MORIN; OU-I-TAI, doctor en Letras; A.-V. PIERRE, diplomado de Estudios Superiores; G. ROTH, "agregé" de inglés; E. TONNELAT, profesor de Lengua y literatura germánicas en el "Collège" de Francia; J. VIAU; diplomado de la Escuela del Louvre

TRADUCCIÓN Y PREFACIO DE

PEDRO PERICAY

Catedrático de Lengua y Literatura griegas

Con 332 grabados y 8 láminas en color, fuera de texto



EDITORIAL LABOR, S. A.

BARCELONA - MADRID - BUENOS AIRES - RIO DE JANEIRO
MÉXICO - MONTEVIDEO

1965



Título de la obra original :
F. GUIRAND, MYTHOLOGIE GÉNÉRALE

Editada por
© LIBRAIRIE LAROUSSE, PARIS

DEPÓSITO LEGAL. B. 21 288. — 1965

N.º REGISTRO : 3069, — 1959

ES PROPIEDAD

Primera edición : 1960

1.ª reimpresión : 1962

2.ª reimpresión : 1965

PRINTED IN SPAIN

TALLERES GRÁFICOS IBERO-AMERICANOS, S. A. : PROVENZA, 86. BARCELONA-15

PREFACIO A LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Con el presente volumen, Editorial Labor pone una MITOLOGÍA GENERAL en manos del público español e hispanoamericano. Por el título — para algún lector avisado que con esta adjetivación espere hoy otra cosa —, pero sobre todo por la fecha y la forma como la obra fue en su día concebida, conviene decir aquí unas palabras.

En primer lugar, los estudios de Mitología han experimentado en los últimos tiempos considerables progresos y han sido objeto de nuevos enfoques. Así, en cuanto a lo que de estructural y sistemático pueda, en nuestros días, evocar la expresión «Mitología General» — sobre las huellas de la de «Lingüística General» y de otras que en campos afines han ido apareciendo —, pronto se verá, al hojear las primeras páginas, que la obra es una suma de mitologías en lo geográfico, una reunión de materiales que bien podría denominarse «Mitología Universal». De las dos fases, descriptiva e interpretativa, a considerar en todo estudio de hechos similares, filológicos, lingüísticos y culturales — en nuestro caso, el «presentar» los elementos míticos, y el «interpretarlos» luego, pronunciándose por tal o cual método —, aquí se ha optado, principalmente, por lo primero, para quedar lo segundo sujeto a un uso prudente. A ello declara haberse atendido el director de la obra, F. Guirand, menos inclinado a «proponer soluciones, a menudo aventuradas, que a reunir los materiales que permitan al lector curioso proseguir y rematar con éxito sus búsquedas». En realidad, destinada como estaba la obra a un público amplio, no necesariamente especialista, tampoco se precisaba más.

Sobre esto queremos nosotros llamar la atención. El libro que EDITORIAL LABOR, S. A., ofrece hoy a sus lectores, debe ser enjuiciado teniendo en cuenta en manos de quién, originalmente, se puso: un público que, de los mitos, busca más el relato y la información que la teoría científica; más el goce estético que la lucubración; más la vivaz aventura, siempre contada y jamás vieja, que la etimología, que en la mayor parte de los casos envejece y queda falsa. Un público a quien interesa se den los resultados, ciertamente al día, pero no las vicisitudes y menos las discusiones por las que esos resultados fueron alcanzados.

Este público culto, en función de un interés por el mito, existe en todos los lugares y no es sólo de ayer. No es tampoco añadir nada nuevo decir que la época en que vivimos lo ha acrecentado en todas partes. A este vasto sector de lectores, pues, va dirigido hoy, entre nosotros, el presente volumen. Con él satisfará su curiosidad por un material literario que forma parte de su vida misma; por unos mitos para ser leídos en lo que tienen de eterno y que cada época ha burilado luego con su especial intención.

Dicho esto, no habría tal vez que agregar nada más, sino que a la presente edición española no le pueden ser exigidos criterios vigentes en la fecha en que aparece. Sin duda, la materia aquí reunida se prestaría hoy a nuevos enfoques, más allá de los que le fue dado adoptar al propio Guirand. Sin ánimo de detallar, en este lugar, las corrientes que en mitología se han sucedido en los últimos años, o que han tenido un especial desarrollo a partir de la publicación de la obra original — Nilsson, Eliade, Untersteiner, Picard, Guthrie, Rose, Kerényi, Dumézil, etc. —, para no citar las innovaciones a que, por ejemplo, ha dado origen, en este dominio, el reciente

descubrimiento del micénico, baste con advertir — en cuanto podemos asegurarlo para las mitologías del cuadro indoeuropeo — que los nuevos métodos encontrarían en los materiales de este libro campo abonado para su puesta en práctica. Sin embargo, proyectar sobre la obra, aun a riesgo de que sólo en parte podría afectarle, la problemática de la reconstrucción mítica indoeuropea, hacernos eco de problemas de comparación de concepciones y ritos en dominios a veces lejanos como el latino y el védico (Dumézil), o aspirar a una estructuración de los mitos en todo lo que la cuestión pueda ofrecer de objetivable, hubiera significado dar a la obra, en su versión española, un carácter que la habría hecho otra.

No podía ser éste nuestro cometido. Pero tampoco cabía negársele al lector, y menos al particularmente interesado por los avances en este orden de cosas, la atención debida a ese aspecto de modernidad y vigencia bajo la forma de una puesta al día de la bibliografía. Al cumplir con tal extremo, sobre todo por lo que respecta al ciclo clásico, hacemos votos por que la obra llegue ahora al público español e hispanoamericano no sólo con el frescor antiguo del mito, sino con la validez del libro actual.

P. Pericay

PREFACIO A LA EDICIÓN FRANCESA

Al presentar al público esta obra — en la que por primera vez se compilan las mitologías de diversos pueblos —, creemos necesario precisar algunos puntos sobre el espíritu con que ha sido concebida y sobre el método que se ha seguido en su realización.

Es sabido que la palabra *mitología* tiene un doble significado. Se emplea tanto para designar el conjunto de mitos y leyendas referentes a una determinada religión, como para aludir al estudio comparativo y metódico de los distintos mitos, con el fin de desentrañar su sentido y origen, su evolución y relaciones. Si al lector le resulta atractivo este estudio, conviene que antes conozca los elementos en que se basa, para que pueda reportarle alguna utilidad. Tal es el objetivo al que nosotros nos hemos limitado aquí, advirtiendo que nos mueve menos la ambición de proponer soluciones — las cuales suelen ser aventuradas — que el deseo de reunir un conjunto de materiales que permita al lector estudioso proseguir sus búsquedas y coronarlas con éxito.

Sin embargo, aun limitándonos conscientemente, nuestra exposición no tiene sólo un carácter narrativo. Es cierto que la curiosidad se aviva con la lectura de estos relatos maravillosos, en los que se ha volcado, unas veces con divertida ingenuidad, y otras con rara poesía, la imaginación de los pueblos en su infancia. Si *Peau d'âne m'était conté...* decía La Fontaine. En este punto, todos nos parecemos al ingenuo de la fábula. Conviene no olvidar que el mito es una de las primeras manifestaciones de la inteligencia humana. Los primeros cuentos que creó el hombre fueron inspirados por el espectáculo de las cosas. Aunque no podía captar el sentido de éstas, se esforzaba en buscarles una interpretación, a veces para acallar sus terrores y, de ordinario, para justificarlos. La forma primordial del espíritu humano es la mítica, y ésta se encuentra en la base de toda poesía, de toda literatura. No sonriamos, pues, al leer estas invenciones, por pueriles y extravagantes que puedan parecernos hoy. Acojámoslas más bien con la simpatía que merecen los primeros balbuceos de un pensamiento que se busca a sí mismo y que, sin lograr desprenderse de sus trabas, pugna por convertir en lenguaje sus emociones más profundas.

Grave error sería atenerse sólo a la forma de los mitos sin penetrar en su sentido. Por nuestra parte, hemos intentado bucear en esta significación, y esperamos que tal intento constituya el segundo motivo de interés de la presente obra. Con todo, hemos seguido una actitud muy prudente, pues la interpretación de los mitos es asunto muy delicado y propenso a extravíos cuando se acomete atrevidamente. ¿Acaso no es esto lo que ha ocurrido a los distintos creadores de sistemas, los cuales, a pesar de su ingenio y probado valor científico, han caído en el error precisamente por su excesiva sistematización? De hecho, ninguna de las soluciones propuestas resulta satisfactoria para el conjunto de mitos, ya se trate de la que propugnaba la escuela bíblica del abate Banier, que consideraba los mitos paganos como formas desfiguradas de la Revelación divina; ya de la del evemerismo, la cual presentaba los mitos como reminiscencias de acontecimientos históricos; ya de la del simbolismo, sostenida por los platónicos en la Antigüedad y remozada por Creuzer modernamente; ya de la propuesta, en tiempos más próximos a nosotros, por la escuela filológica de Max Müller, A. Kuhn y M. Bréal, que pretendía explicar los mitos por fenómenos del lenguaje; ya de la tesis iconográfica de Clermont-Ganneau, o de la « religiosa » de V. Bérard, que trata de interpretarlos a través de fórmulas y ceremonias rituales; ya de la teoría antropológica de A. Lang, que considera el elemento salvaje y absurdo de la mitología como un legado de los aborígenes de las razas civilizadas, formado en una época de barbarie total; ya, finalmente, de la tesis contraria de P. Regnaud, para quien los mitos son el resultado de una actividad psicológica semejante a la nuestra, aunque libre de las trabas de la experiencia y de la habituación lógica del espíritu. Hasta las ingeniosas conclusiones de Sir James George Frazer, gracias a las cuales ha avanzado decisivamente la cuestión del origen de los mitos, al demostrar la conexión de éstos con el primitivo totemismo, no podrían suscribirse siempre sin reservas. Es posible que cada uno de estos sistemas tenga su parte de verdad; sin embargo, ninguno posee toda la verdad. De aquí que recurramos ya a unos, ya a otros, según los casos,

* * *

En lo que se refiere al contenido, los primeros mitos que encontramos son los referentes a los fenómenos naturales. Son los más abundantes y también los más antiguos; incluso cabe considerarlos como anteriores a toda idea religiosa. Lévy-Bruhl, en sus profundos estudios sobre la mentalidad primitiva ⁽¹⁾, ha demostrado que el hombre primitivo no posee el sentimiento de la divinidad, antes bien, su vida entera «se baña, por así decirlo, en lo sobrenatural». Como desconoce el orden de la Naturaleza, atribuye sus fenómenos, sean corrientes o excepcionales, a fuerzas de tipo sobrenatural, fuerzas que presiden tanto la inmovilidad de la piedra como el brinco del animal o el lento brotar de la planta, tanto el curso regular de los astros como el desencadenamiento súbito de la tempestad. Atento únicamente a precaverse, por medio de encantamientos y fetiches, contra estas potencias invisibles que lo rodean, no se preocupa de definir las, y si llega a pensar en ellas, no tarda en apartarlas de su mente por temor al peligro que ello pueda irrogarle. En el mejor de los casos, ya en posesión de algunos hábitos reflexivos, se lanza a imaginar explicaciones de fenómenos observados por él, de hechos que han llamado su atención, de problemas que lo embargan. De aquí los mitos cosmogónicos o meteorológicos, los que conciernen a la invención del fuego, los que se refieren al origen del hombre y a la muerte... Pero así como estos mitos aparecen de modo uniforme en los pueblos más salvajes, los que tienen por objeto las divinidades son extremadamente raros. Es verdad que estos últimos ocuparán más adelante su lugar en el sistema de creencias, pero no cabe hacerse ilusiones acerca del carácter *religioso* que van a adoptar.

Añadamos aquí, con objeto de salir al paso del excesivo afán de buscar relaciones, que el hecho de que los mitos de algunos pueblos presenten semejanzas entre sí, no se debe forzosamente a motivos de interpretación de estos pueblos ni de comunidad de origen, sino más bien a que el pensamiento de los seres primitivos se mueve dentro de un círculo restringido de ideas e imágenes que no varían sensiblemente en ningún lugar del Globo.

Los mitos que presentan un carácter realmente religioso son de dos clases. Los de la primera tienen su origen en las prácticas del culto. Ya hemos dicho cómo el hombre primitivo, incluso antes de llegar a comprender la noción de lo divino, recurre a determinados ritos de carácter más bien mágico que religioso, cuyo objeto es dominar las potencias sobrenaturales o granjearse su favor. Estos ritos son transmitidos y perpetuados al correr de los tiempos; pero llega un momento en que su significado primitivo escapa a los que todavía siguen practicándolos. Entonces, éstos necesitan justificarlos y, en cierto modo, compaginarlos con la religión constituida, para lo cual inventan mitos referentes a la divinidad. En algunos casos, incluso los objetos de culto han sido divinizados, como ocurre con el Agni y el Soma védicos.

La segunda clase de mitos trata de los propios dioses. Son los mitos de elaboración más tardía, que implica una religión completamente formada y en pleno estado de desarrollo. Como ejemplo podemos citar la mitología romana. El hecho de que esta mitología sea relativamente pobre no es debido, a nuestro juicio, a que el pueblo romano haya carecido de espíritu poético, sino a que la religión nacional no había alcanzado aún la fase *mítica* de su proceso evolutivo cuando asimiló las diversas religiones de Grecia. En efecto, para que el mito pueda formarse es preciso cierto alejamiento cronológico. Sólo la distancia temporal hace posible que los genios primitivos de la Naturaleza se eleven a la dignidad de dioses y pase inadvertido su origen; que éste o aquel animal, que en el clan desempeñaba un papel de totem, acabe por representar uno de los aspectos del dios o asumir uno de sus atributos; que la rivalidad entre pueblos vecinos, surgida como consecuencia de los mutuos intentos por imponer sus divinidades, se trueque en una lucha personal de los propios dioses — como ocurre con la disputa entre Atenea y Posidón — y, finalmente, que la personalidad y leyenda de un dios se enriquezca con nuevas aportaciones, trátase de divinidades extranjeras o de distinta época.

Aún podría formarse un último grupo de mitos: el de los héroes. Se trata, en algunos casos, de meras transposiciones de mitos meteorológicos — corrientemente, solares — interpretación de la que se ha servido, hasta rayar en el abuso, la escuela filológica. Otros tienen por objeto recordar a héroes famosos por su obra civilizadora, magnificados por la leyenda, y, finalmente,

(1) LUCIEN LÉVY-BRUHL, *l'Âme primitive, la Mentalité primitive, le Surnaturel et la nature dans la mentalité primitive* (Paris, Alcan).

los hay que transmiten a la posteridad un suceso histórico memorable o ennoblecen los orígenes de una ciudad.

* * *

De la mayor parte de los mitos a que nos hemos referido es posible extraer una consecuencia moral, que no siempre se manifiesta a primera vista porque lo dificultan, a veces, las extravagancias del relato. Pero cuando es captada no se puede por menos de sentir viva emoción ante el espectáculo de tantas generaciones como se han sucedido — extinguidas en su mayor parte —, que trataron inquietamente de abordar los más grandes enigmas, algunos de los cuales han sido explicados más tarde por la Ciencia, mientras que otros siguen guardando su secreto. Porque la razón de los mitos no está sólo en la credulidad popular o en la fantasía del poeta, sino también en la experiencia del sabio y en la meditación del filósofo, que llegan hasta nosotros, por esta vía mítica, con especial fuerza sugestiva. Así, la alocada huida de un Gilgamés ante la imagen de la muerte — en su busca vana de la hierba de la inmortalidad — constituye un buen ejemplo de lúcida invención poética, a la par que una lección amarga y profunda de sabiduría.

En efecto, la mitología tiene como misión específica la de ponernos en contacto con el alma sencilla del pueblo y con la obra de los poetas de cualquier país. Del mismo modo que la fe religiosa se plasma en grandes monumentos, los más hermosos poemas son los que sirven de vehículo de expresión a las creencias, tradiciones y aspiraciones nacionales. No todo se acaba con la *Ilíada* y la *Odisea*. La epopeya del babilonio Gilgamés, los *Mabinogion* de Irlanda, los *Eddas* germánicos, el *Kalevala* de Finlandia, el *Shah-Naméh* persa, los libros sagrados de la India y sus narraciones heroicas, como el *Mahabarata* y el *Ramayana*, son otras tantas fuentes de belleza a las que debe recurrir el auténtico humanismo. Nuestro propósito, al incluirlos en forma muy representativa en esta obra, tiende a este acercamiento, y ojalá los lectores puedan deleitarse con sus encantos.

Pero la mitología no engendra sólo poesía. Es también progenitora de arte. Cuando nuestros antepasados del Paleolítico dibujaban figuras de animales o escenas extrañas en las paredes de sus cavernas, no hacían sino expresar una necesidad: la de traducir, por medios visuales, esquemáticamente, los mitos que se estaban formando en su espíritu. Posteriormente los hombres se aplicaron a representar, en todos los climas y en forma muy perfecta, las imágenes de sus dioses. Más tarde aún, y a pesar de la abolición de las viejas creencias, los artistas no cesaron de inspirarse en los juegos de gracia y crueldad de la mitología. Como es de suponer, no hemos descuidado este aspecto iconográfico. Las numerosas ilustraciones que acompañan al texto, y que han sido objeto de exquisita selección, constituyen, por sí mismas, uno de los más completos repertorios que puedan darse sobre el tema.

Con lo que antecede damos por terminada la exposición de motivos que han presidido nuestro trabajo, motivos que deben ser tenidos en cuenta al recorrer las páginas de este libro. Según hemos dejado entrever, mitología y religión son dos cosas muy distintas. Nosotros sólo tratamos aquí de la primera.

Y ponemos punto final a nuestro Prefacio con unas breves líneas de justificación acerca del método que hemos seguido. Ante todo, no se nos oculta que el método podía haber sido otro u otros, e incluso más rigurosos, por lo menos en apariencia. Podíamos, por ejemplo, haber agrupado los mitos referentes a un mismo tema, examinando su modo de aparición en los diferentes pueblos. De hecho hemos adoptado este plan en un solo caso: el de las mitologías oceánicas, en el que, por otra parte, era el único posible. Pero, aplicado a la totalidad de las mitologías que comprende la obra, habría pecado de arbitrario, arrastrándonos además, fatalmente, a penosas repeticiones. Más aún; en una presentación tan fragmentada, se habría sacrificado la personalidad de cada mitología, que ahora queda patente, en cambio, en una visión de conjunto.

También habríamos podido seguir el orden de formación de los mitos, como hemos tratado de hacer en las páginas precedentes, y presentar, en primer lugar, las mitologías de los pueblos primitivos, es decir, el totem con preferencia a la divinidad. Pero tal sistema habría tenido asimismo sus inconvenientes y, sobre todo, habría obligado al lector a volver con frecuencia sobre sus pasos. Estas razones nos han movido a adoptar un orden *geográfico*, es decir, a establecer una especie de circuito que abarca todos los continentes y tiene sus puntos de partida y llegada en territorio africano. Es nuestro deseo que el lector siga este recorrido con interés y lo remate con la menor fatiga posible.

F. Guirand

INDICE DE MATERIAS

Mitología prehistórica		Págs.
La religión del hombre primitivo		1
CREENCIAS PROPIAMENTE RELIGIOSAS		2
Mitología en sentido estricto, 2. — Los magos, 2. — Magia de caza, 3. — Magia de fecundidad, 4. — Ofrendas premusterienses, 4.		
EL CULTO A LOS MUERTOS		6
El Sinantropo, 9.		
Mitología egipcia		
INTRODUCCIÓN		10
DIVINIDADES RELACIONADAS CON LA ENÉADA DE HELIÓPOLIS Y CON LA FAMILIA OSIRIA ..		14
Nun (Nu, Nau), 14. — Atum o Tum (Atumu o Tumu), 14. — Re (Ra, Phra), 15. — Kepri, 16. — Shu (Shou), 17. — Tefnet (Tefnut, Tfenet), 17. — Onuris, 17. — Geb (Kebu, Seb, Sibü, Sivu), 17. — Nut (Neut, Nuit), 18. — Osiris, 19. — Isis, 21. — Set (Sit, Situ), 21. — Neftis, 25. — Horo, 25. — Haroeris, 26. — Behedeti, 26. — Haractes, 26. — Harmakhis, 26. — Harsiesis, 27. — Hator (Hatyr, Ator, Atyr), 29. — Anubis, 30. — Ofois, 30. — Thot (Thout), 31. — Seshet (Safekht), 34.		
DIVINIDADES PROTECTORAS DE LOS FARAONES Y DEL REINO		34
Nekhbet (Nekhebt, Nekhabit), 35. — Buto, 35. — Mentu (Mont), 35. — Amón (Amún, Amén), 37. — Mut, 41. — Khonsu (Khons), 41. — Sukho, 43. — Ptah (Phtah), 43. — Sokaris, 44. — Sekhmet (Sokhit), 45. — Nefertum (Nofretum, Nofirtumo), 45. — Bast (Bastet, Bastit), 45. — Neit (Nit), 46.		
LOS DIOSES DEL RÍO Y DEL DESIERTO		47
Khnun (Khnunum), 47. — Arsafes, 47. — Satis, 47. — Anukis, 48. — Min (Minu), 48. — Hapi, 49.		
DIVINIDADES DEL NACIMIENTO Y DE LA MUERTE		49
Tueris, 49. — Heqet (Heket, Hqit), 50. — Meskhenet (Meskhent, Maskhonit), 50. — Las Hator, 50. — Shai, 50. — Renenut (Raninit), 51. — Rempet, 51. — Bes (Besu Bisu), 51. — Selkis, 52. — Los cuatro hijos de Horo, 53. — Amente (Amenti, Iment), 54. — Mertseger (Marit Sakro), 53. — Los Jueces de los difuntos y la Psicostasia, 54. — Maat (Mait, Ma), 55. — Neheh (Heh), 55.		
LOS HOMBRES DIVINIZADOS. EL FARAÓN-DIOS		55
Imutes, 55. — Amenofis, hijo de Hapu, 56. — Faraón, 56.		
ANIMALES SAGRADOS		57
Apis, 57. — Otros toros sagrados, 57. — Petesukhos, 58. — Los Carneros sagrados, 58. — El Ave Benu, 59.		
CONCLUSIÓN		59
Relación de los animales cuya cabeza es llevada por las divinidades egipcias, 60.		
Mitología asiro-babilónica		
INTRODUCCIÓN		62
Formación de la mitología asiro-babilónica, 62.		
LA CREACIÓN		63
EL MUNDO DE LOS DIOSES		65

	<u>Págs.</u>
LOS GRANDES DIOSES	66
Anu, 66. — Bel, 67. — Ea, 68. — Marduk, 69. — Ashur, 71.	
LAS DIVINIDADES SIDERALES	71
Sin, 71. — Shamash, 72. — Istar, 74. — Nin-Urta, 76.	
DIVINIDADES DE LAS TORMENTAS Y DE LOS VIENTOS	77
Adad, 77.	
DIVINIDADES DEL FUEGO	77
DIVINIDADES DE LAS AGUAS	78
DIVINIDADES DE LA TIERRA	78
DIVINIDADES DE LA VIDA HUMANA	79
Orígenes de la Humanidad, El Diluvio, 79. — Los dioses y los hombres, 80.	
EL MUNDO SUBTERRÁNEO Y SUS DIOSES	81
LOS GENIOS	82
LOS HÉROES	84
Etana, 84. — Adapa, 85. — Gilgamés, 86.	
LOS DIOSES DE ELAM	92
Mitología fenicia	
INTRODUCCIÓN	94
EN BIBLOS, A COMIENZOS DEL III MILENIO	94
LAS LEYENDAS DE RAS SHAMRA	96
Ofrendas y sacrificios, 98. — La lucha entre Aleyin y Mot, 99. — Muerte de Baal y de Aleyin, 99. — El templo de Baal, 100. — Epopeya de Keret, 101. — Poema del nacimiento de los dioses graciosos y bellos, 101.	
LOS DIOSES FENICIOS DEL I MILENIO ANTES DE JESUCRISTO	103
Mito de Adonis, 104. — Fiestas de Adonis, 105. — La obra de Filón, 106.	
DIOSES DE CARTAGO	109
LOS DIOSES HITITAS	110
Mitología griega	
Mitología prehelénica.....	111
EL PANTEÓN EGEO.....	111
La Gran Diosa, 111. — El dios, 113.	
Mitología de la Grecia clásica	114
INTRODUCCIÓN	114
Teogonías griegas, 114.	
FORMACIÓN DEL MUNDO Y NACIMIENTO DE LOS DIOSES. URANO Y GEA. LOS URÁNIDAS..	114
Caos y Gea, 114. — Urano y Gea. Los Uránidas, 114. — Caracteres de las primeras divinidades, 115. — Gea, 116. — Los Titanes, 117. — Ciclopes y Hecatonquiros, 117. — Cosmogonías órficas, 117.	
CRONO. NACIMIENTO DE ZEUS. ADVENIMIENTO DE LOS OLÍMPICOS	118
Reinado de Crono, 118. — Nacimiento e infancia de Zeus, 118. — Rebelión de los Titanes, 120. — Guerra de los Gigantes, 120. — Tifeo, 122.	
ORÍGENES DE LA HUMANIDAD	124
Prometeo, 124. — Las cuatro edades de la Humanidad, 125. — El rapto del fuego. Pandora, 125. — El Diluvio. Deucalión y Pirra, 126. — Suplicio de Prometeo, 126.	
EL OLIMPO	127
El Monte Olimpo, 127. — Los dioses en el Olimpo, 127.	

ZEUS	131
Sus atributos, 131. — Su culto, 132. — Representaciones de Zeus, 132. — <i>Leyenda de Zeus</i> . Matrimonios de Zeus, 132. — Zeus y Hera, 134. — Zeus y las Titánides, 135. — Zeus y las Ninfas, 135. — Zeus y sus amantes mortales, 136.	
HERA	140
Sus atributos, 142. — Representaciones de Hera, 142. — Su culto, 142. — <i>Leyenda de Hera</i> , 142.	
ATENEA	144
Carácter y atributos de Atenea, 144. — Culto, 144. — Representaciones de Atenea, 145. — Nacimiento de Atenea, 145. — Atenea, diosa guerrera, 145. — Atenea, protectora de héroes, 146. — Castidad de Atenea, 147. — Disputa entre Atenea y Posidón, 148. — Favores concedidos por Atenea, 148.	
APOLO	149
Orígenes de Apolo. Carácter y atribuciones, 149. — Representaciones del dios, 152. — Nacimiento de Apolo, 152. — Infancia de Apolo. La serpiente Pitón, 153. — Fundación de Delfos, 154. — Hazañas de Apolo, 154. — Servidumbre de Apolo, 155. — Aventuras amorosas de Apolo, 156.	
EL CORTEJO DE APOLO	158
Las Musas, 158. — Sus atribuciones, 158. — Lugares del culto. Representaciones, 159. — <i>Leyenda de las Musas</i> , 159.	
ÁRTEMIS	161
Caracteres y atribuciones, 161. — Representaciones de Ártemis, 162. — <i>Leyenda de Ártemis</i> , 162. — La Ártemis de Éfeso y las Amazonas, 165.	
HERMES	166
Carácter y atribuciones, 166. — Representaciones de Hermes, 168. — <i>Leyenda de Hermes</i> . Hermes roba las vacas de Apolo, 168. — Invención de la lira, 168. — Servicios prestados por Hermes, 169. — Hijos de Hermes, 169.	
ARES	170
Características de Ares. Sus representaciones, 170. — La furia de Ares, 170. — Amores de Ares, 171.	
HEFESTO	172
Sus orígenes, atribuciones y representación, 172. — Nacimiento de Hefesto, 173. — Desgracias de Hefesto, 173. — El herrero del Olimpo, 174. — Residencias terrestres de Hefesto, 174. — Trabajos de Hefesto, 175. — Amores de Hefesto, 175. — Compañeros de Hefesto, 176.	
AFRODITA	178
Sus orígenes y características, 178. — Culto y representaciones, 178. — Nacimiento de Afrodita, 180. — Juicio de París, 181. — Amores de Afrodita, 182. — Hermafrodito, 183.	
SÉQUITO DE AFRODITA	184
Eros, 184. — Eros y Psique, 184. — Las Cárites, 186.	
POSIDÓN	187
Carácter y atribuciones, 187. — Culto y representaciones, 187. — <i>Leyenda de Posidón</i> , 188. — Anftrite, 189. — Aventuras amorosas de Posidón, 189. — Descendencia de Posidón, 191.	
HESTIA	193
Carácter y atribuciones, 193.	
DIVINIDADES SECUNDARIAS DEL OLIMPO	193
Temis, 194. — Iris, 194. — Hebe, 195. — Ganimedes, 196. — Las Horas, 196.	
DIVINIDADES SIDERALES Y METEÓRICAS	197
HELIO	197
Faetonte, 199. — Circe, 199.	

	Págs.
Selene	199
Selene y Endimión, 200.	
Ecos	201
Eos y Titono, 201. — Eos y Céfalos, 201. — Descendencia de Eos, 202. — Las Hespérides, 202.	
ORIÓN, LAS PLÉYADES Y LAS HÍADES	202
Orión, 202. — Las Pléyades y las Híades, 203.	
DIVINIDADES DE LOS VIENTOS	203
Eolo, 204. — La Quimera. Las Harpías, 204.	
DIVINIDADES DE LAS AGUAS	205
Ponto, 205. — Océano, 205.	
DIVINIDADES DEL MAR	206
Nereo, 206. — Proteo, 207. — Fórcine, 208. — Glauco, 208. — Tritón, 209. — Monstruos del mar. Las Sirenas, 209. — Caribdis y Escila, 210.	
DIVINIDADES DE LAS AGUAS DULCES	211
Los ríos, 211. — Ninfas de las aguas, 213.	
DIVINIDADES DE LA TIERRA	214
GEA, REA Y CIBELES	214
DEMÉTER	216
Su carácter y atribuciones, 216. — Culto y representaciones, 216. — Pretendientes de Deméter, 216. — Deméter y Core, 217. — Misterios eleusinos, 219.	
DIONISO	220
Sus características y atribuciones, 220. — Culto y representaciones, 221. — Nacimiento e infancia de Dioniso, 221. — Viajes de Dioniso, 222. — Divinidades extranjeras asimiladas a Dioniso, 225.	
SÉQUITO DE DIONISO. DIVINIDADES AGRESTES	227
Sátiros y silenos, 227. — Pan, Aristeo y Príapo, 228. — Los Centauros, 230. — Las Ninfas, 231.	
DIVINIDADES DE LA VIDA HUMANA	232
Divinidades del nacimiento y la salud	232
Ilitia, 232. — Asclepio, 233.	
Divinidades de la vida moral	234
Las Moiras o Parcas, 234. — Némesis, 234. — Tique, Ate, Litae, 235.	
EL MUNDO SUBTERRÁNEO Y LAS DIVINIDADES INFERNALES	235
Localización y topografía del mundo infernal, 235. — <i>El soberano del mundo infernal</i> . Hades, 236. — Perséfone, 237. — Hécate, 238. — <i>Auxiliares de Hades</i> . Tánato e Hipno, 238. — Las Queres, 239. — Las Erinias, 239. — La vida en la región infernal, 239.	
LOS HÉROES	240
La idea del « héroe » entre los griegos, 240. — El culto a los héroes, 240.	
HERACLES	240
Atribuciones de Heracles, 241. — Representaciones de Heracles. Su culto, 241. — Nacimiento de Heracles. Su infancia y primeras hazañas, 241. — <i>Los doce trabajos</i> . El león de Nemea, 242. — La hidra de Lerna, 242. — El jabalí del Erimanto, 242. — Las aves del Lago de Estinfalo, 244. — La cierva del Monte Cerineo, 244. — Los establos de Augias, 244. — El toro de Creta, 244. — Las yeguas de Diomedes, 244. — El cinturón de Hipólita, 244. — Los bueyes de Gerión, 245. — Las manzanas de oro de las Hespérides, 245. — El viaje de Heracles al mundo infernal, 246. — Nuevas proezas de Heracles, 246. — Descendencia de Heracles, 248.	
TESEO Y LOS HÉROES DEL ÁTICA	248
Nacimiento y juventud de Teseo, 248. — Primeras hazañas, 249. — Teseo y el Minotauro, 249. — Últimas proezas de Teseo, 250.	

	Págs.
<i>Otros héroes del Ática</i>	251
Cécrope, 251. — Erictonio, 251. — Descendencia de Erictonio, 251. — Filomela y Progne, 251.	
BELEROFONTE Y LOS HÉROES DE CORINTO	251
Sísifo, 251. — Belerofonte, 252.	
PERSEO Y LOS HÉROES DE LA ARGÓLIDE	253
<i>Otros héroes de la Argólide.</i> Los Pelópidas, 254.	
LOS DIOSCUROS Y LOS HÉROES DE LACONIA	255
Los Dioscuros, 255. — Helena, 256. — Clitemnestra, 257.	
EDIPO Y LOS HÉROES DE BEOCIA	257
Cadmo, 257. — Anfión y Ceto, 258. — Edipo, 258.	
MELEAGRO Y LOS HÉROES DE ETOLIA	259
Meleagro, 259. — Atalanta, 260. — Tideo y Diomedes, 260.	
PELEO, LOS ARGONAUTAS Y LOS HÉROES DE TESALIA	261
Peleo, 261. — Aquiles, 261. — Jasón y los Argonautas, 262.	
ORFEO Y LOS HÉROES DE TRACIA	263
Otros poetas de Tracia, 264.	
MINOS Y LOS HÉROES DE CRETA	264

Mitología romana

INTRODUCCIÓN	267
LOS DIOSSES ITÁLICOS	268
LOS DIOSSES DEL ESTADO	269
Divinidades principales	269
Jano, 269. — Marte, 270. — Júpiter, 272. — Juno, 273. — Vesta, 274. — Vulcano, 275. — Saturno, 276. — Minerva, 276. — Mercurio, 277.	
Divinidades secundarias	278
<i>Divinidades agrícolas.</i> Fauno, 278. — Consus, 279. — Pales, 279. — Liber Pater, 279. — Silvano, 279. — Tellus Mater, 279. — Flora, 279. — <i>Divinidades de las aguas</i> , 280. — Ceres y Diana, 281. — Venus, 281. — Vertumno, 281.	
<i>Divinidades infernales</i> , 281. — Dis Pater, 282. — Orco, 282. — Febro, 282. — Libitina, 283. — Mania, Lara, 283. — Lemures, Larvae, 283. — Los Manes, 283.	
<i>Dioses de la Ciudad.</i> Fortuna, 283. — Genio, 284. — Lares y Penates, 284. — Tiberino, 285. — Angerona, 285. — Terminus, 285. — Fides; Deus Fidius, Semo Sancus, 285. — Bonus Eventus, 285. — Victoria, 285.	
<i>Héroes divinizados. Alegorías.</i> Hércules, 286. — Rómulo y Remo, 286. — Cástor y Pólux, 289. — Eneas, 289. — Los emperadores, 290. — Alegorías, 290.	
DIVINIDADES DE LA FAMILIA	290
Genio, 290. — Los Penates, 291. — El Lar, 291.	
TRANSFORMACIÓN DE LA MITOLOGÍA ROMANA	292
La contribución de Grecia	292
La aportación oriental	292
Asia Menor, 293. — Egipto, 293. — Siria, 293. — Persia, 293.	

Mitología céltica

Mitología precéltica	294
Los celtas continentales	296
INTRODUCCIÓN	296
POLITEÍSMO NATURALISTA	297
Culto de las aguas, 297. — Culto de los árboles, 297. — Culto de los animales, 298.	

	Págs.
LOS DIOS ANTROPOMÓRFICOS GALORROMANOS	299
La Tríada gala, 299. — El Mercurio galo, 300. — Ogmio, 301. — El Apolo galo, 301. — El Marte galo, 302. — Minerva, 302. — El Júpiter galo, 302. — Dis Pater, 303. — Sucellus, 303. — Cernunno, 303. — La Diosa-madre, 304. — Las Madres, 304. — Supervivencias de los cultos paganos, 305.	
Los celtas insulares. Gran Bretaña e Irlanda	306
INTRODUCCIÓN	306
EL PANTEÓN INSULAR	307
«La tribu de Danu», 307. — «Los hijos de Llyr», 308. — Otros dioses, 310.	
LEYENDA DEL REY ARTURO	310
LA EPOPEYA MÍTICA DE IRLANDA. EL CICLO DE LAS «INVASIONES»	312
EL CICLO DE ULTRATUMBA	314
EL CICLO HEROICO DEL ULSTER	315
CICLO DE LOS FENIAN O DE OSIAN	318
CONCLUSIÓN	320
Mitología germánica	
Alemania y los países escandinavos	321
INTRODUCCIÓN	321
NACIMIENTO DEL MUNDO, DE LOS DIOS Y DE LOS HOMBRES	323
LOS GRANDES DIOS DEL PANTEÓN GERMÁNICO	329
Wodan-Odin, 329. — Donar-Thor, 334. — Tiuz-Tyr, 341. — Loki, 342. — Heimdall, 346. — Balder, 347. — Los Vanes: Njord y Freyr, 349. — Divinidades secundarias: Henir, Bragi, Vidar, Vali, Ull, 354. — Las diosas, 356.	
EL CREPÚSCULO DE LOS DIOS. EL FIN DEL MUNDO Y SU RENACER	360
ESPIRITUS, GENIOS, ELFOS Y GIGANTES	364
Espíritus, 364. — Nornas y Valquirias, 367. — Elfos y enanos, 369. — Gigantes, 371.	
Mitología eslava	
INTRODUCCIÓN	375
NACIMIENTO DE LOS DIOS. DUALISMO PRIMITIVO	376
Bielobog y Chernobog («Dios Blanco» y «Dios negro»)	376
ADORACIÓN DE LA NATURALEZA. DIOS RÚSTICOS. EL CIELO Y SUS HIJOS	376
MATI-SYRA-ZEMLIA (MADRE-TIERRA-HÚMEDA)	381
DIVINIDADES RÚSTICAS MENORES	382
Domovoi	382
OTROS ESPÍRITUS DOMÉSTICOS	383
LECHI	385
POLEVIK	385
UN ESPÍRITU DE LAS AGUAS: VODIANOI	386
RUSALKA	387
DIVINIDADES DE LA CIUDAD Y DE LA GUERRA	389
DIVINIDADES DE LA ALEGRÍA	392
LA MITOLOGÍA PAGANA ENTRE LOS ESLAVOS DE LA ERA CRISTIANA	395
Mitología lituana	
INTRODUCCIÓN	401
ADORACIÓN DE LA NATURALEZA	402
Bosques sagrados, 402. — Culto de los árboles, 402. — Culto a los animales, 403. — Las almas de los muertos, 404. — Culto al fuego, 405. — Los astros, 406.	

LOS GRANDES DIOSES DE LA MITOLOGÍA LITUANA	408
DIVINIDADES SECUNDARIAS	411
Divinidades menores	412

Mitología ugrofinesa

INTRODUCCIÓN	414
EL « KALEVALA »	414
MAGIA Y CAMANISMO	415
La magia en el « Kalevala »	416
LOS DIOSES DEL « KALEVALA »	419
Dioses celestes, 419. — Nacimiento del mundo, 419. — Divinidades de la Tierra y de las aguas, 420. — El mundo infernal del « Kalevala », 421. — Valor mitológico del « Kalevala », 422.	
EL ANIMISMO UGROFINÉS	422
El alma de las cosas, 423. — La muchedumbre divina, 423. — Espíritus de las aguas, 424. — Los mitos, 425. — La sejda de los lapones, 425.	
CONCLUSIÓN	426

Mitología de la antigua Persia

RELIGIÓN AVÉSTICA	427
Encaadre histórico-religioso	427
Los iraníes y la rama aria, 427. — Las religiones iraníes, 427. — El culto del fuego, 428. — El rito del haoma y la inmortalidad, 428. — Divinidades arcaicas, 429. — Los Magos, 429. — El dios persa de la realeza: Mazdâ, 430. — Reforma de Zoroastro, 431. — Vicisitudes del mazdeísmo, 432. — Las religiones bajo los arsácidas, 432. — El mitraísmo, 432. — El maniqueísmo, 433.	
Figuras divinas y sus leyendas	434
Antagonismo de Ormazd y Ahrimán, 434. — El ejército del bien: los Amchaspends, 435. — Los Yazatas y los Fravachis, 435. — El ejército del mal: los Daêvas, 436. — Drujs, Pairikâs y Yâtus, 436. — Cosmogonía iraní, 437. — Mitos de la Humanidad primitiva: Gayomart; la primera pareja humana, 437. — Husheng. El primer rey, 438. — Tahmuras, 439. — Jam o Yima (Jemschid), 439. — Zohak, 440. — Feridûn, 441. — Los hijos de Feridûn: Minucher, 441. — Zal, 442. — Rustem, 443. — Escatología, 444.	
RESUMEN DE LOS MITOS MUSULMANES	445
Los árabes antes del Islam, 445. — El Islam chiíta, 446. — Los doce « imanes », 447. — Influencia de los astros, 447. — Genios y demonios, 448. — Hagiografía de los Çufis, 448. — Fantasía de los poetas, 448.	

Mitología india

INTRODUCCIÓN	451
Complejidad religiosa del medio hindú, 451. — Cultos no arios, 451. — La tradición « aria » o indoeuropea: el culto védico-brahmánico, 452.	
Mitología del Dharma brahmánico	452
MITOLOGÍA DE LA CASTA GUERRERA	452
Indra, 452. — Indra y el demonio Vritra, 453. — Los dioses de la soberanía universal: Mitra y Varuna, 454. — Los Násatyas o Açvins: los Ribhus, 455. — Mitos de la realeza, 456.	
MITOLOGÍA DE LA CASTA SACERDOTAL	456
Religión de Agni, 456. — Soma, 459. — Savitar (Savitri), 460. — Surya, 461. — Uchas, 462. — Puchan, 462. — Prajapati, 462. — Brihaspati, 463. — Aditi, 463. — Tvachtar, 463.	

MITOLOGÍA POPULAR: LOS DEMONIOS
Los Asuras, 465. — *Los Rakchasas*, 467. — Primera encarnación de Ravana: *Hiranyakāśipu*, 467. — Segunda encarnación: *Ravana*, 468. — Tercera encarnación: *Çiçupala*, 469. — *Los Nagas*, 470. — *Parikchit*, 470. — *Utanka* y los pendientes, 471. — *Rudra y los Maruts*, 472. — Orígenes de *Çiva* y *Visnú*, 472. — *Gandaharvas* y *Apsaras*, 473.

MITOLOGÍA ABSTRACTA DE LOS BRAHMANAS
Brahma y *Sarasvati*, 475. — Sacerdotes y héroes míticos, 476. — *Matariçvan-Brigus*, 478. — *Cosmogonía*, 479. — *Escatología*, 480.

Mitología de los dharmas heréticos

JAINISMO
Los Tirthamkaras, 481. — *Jina* o «Victorioso», 481. — Nuevos *Tirthamkaras*, 482.

EL BUDISMO
 Leyenda de Buda
Nacimiento de Buda. Sus primeros años, 483. — Matrimonio de Buda, 484. — La vocación y la gran partida, 484. — La iluminación, 486. — La predicación, 488. — Muerte de Buda, 492.
Los Jatakas
 Multiplicación de los Budas
 La representación figurada de Buda *Çakyamuni*, 494. — De *Dipankara* a *Maitreya*: los *Manuchi-Budas*, 495. — Los *Dhyani-Budas*, 495. — Los *Dhyani-Bodhisattvas*: *Avalokiteçvara*, 495. — Otros *bodhisattvas*: *Mañjuçri*, *Maitreya*, *Kehitigarbha*, 496. — El hinduismo búdico, 498.

Mitología del hinduismo

RELIGIÓN DE VISNÚ
 Las encarnaciones («*avatares*») de *Visnú*
 La encarnación del pez, 501. — La encarnación del jabalí, 502. — La encarnación de la tortuga, 502. — La encarnación del león, 503. — La encarnación del enapo, 503. — *Krisna*, 503. — *Rama*, 507.

RELIGIÓN DE ÇIVA
 Episodios çivaitas
Parvati, 513.
 La descendencia de *Çiva* y *Parvati*
Ganeça, 513. — *Karttikeya*, 515. — *Kubera*, 515.
 La Trimurti

EXPANSIÓN DE LA MITOLOGÍA HINDÚ

Mitología china

INTRODUCCIÓN
 La mitología china y sus elementos, 519. — Características del panteón chino, 520.

EL CIELO Y SUS DIOS
 El Augusto de Jade

DIVINIDADES DE LA NATURALEZA Y DIOSSES SIDERALES
 El Sol y la Luna, 522. — La Lluvia, el Trueno y el Viento, 522. — Los reyes-dragones (*Long-wang*), 524. — El dios de las Letras (*Wen T'chang*) y el de los Exámenes (*K'oei-Sing*), 524. — Los dioses de la Felicidad, 525. — La Tejedora Celeste (*Tche-Niu*), 526.

DIVINIDADES QUE CUIDAN DE LOS HOMBRES
 El Gran Emperador del Pico del Este (*T'ai-yo-ta-ti*, o *Tong-yo-ta-ti*), 527. — Los dioses de las Murallas y los Fosos (*T'cheng-hoang*). Los dioses del Lugar (*T'u-ti*), 529. — El dios del Hogar (*T'sao-wang*), 530. — Los dioses de las Puertas (*Menchen*), 531.

DIVINIDADES POPULARES
 El dios de la Riqueza (*T'sai-chen*), 532. — El emperador *Kuan* (*Kuan-ti*), 533. — Los ocho Inmortales (*Pa-sien*), 535.

	Págs.
DIVINIDADES DE LAS PROFESIONES	536
Divinidades de los artesanos, 536. --- Divinidades del mar, 537. --- Divinidades rústicas, 537.	
EL INFIERNO	538
Los reyes Yama (Yen-wang), 538. --- El bodhisattva Kchitigarbha (Ti-t'sang Wang-p'u-sa), 539. --- La vida de las almas en los infiernos, 539. --- Rasgos característicos del Infierno, 541. --- El Paraíso chino, 542.	
Mitología japonesa	
INTRODUCCIÓN	544
Fuentes de la mitología japonesa	544
Tradiciones orales, 544. --- Fuentes escritas, 545.	
LAS GRANDES LEYENDAS DE LA MITOLOGÍA JAPONESA	546
Los Kami, 546. --- El Cielo, la Tierra y los Infiernos, 546. --- Orígenes de los dioses y del mundo, 547. --- Izanagi e Izanami, 547. --- Descenso de Izanagi a los infiernos, 547. --- Susanoo y Amaterasu, 548. --- Regreso de Amaterasu, 549. --- Proezas de Susanoo, 550. --- Aventuras de O-Kuni-Nushi, 551. --- Amaterasu y Ninigi, 552. --- Los hijos de Ninigi, 553.	
LOS DIOS DE LA MITOLOGÍA JAPONESA	553
Amaterasu, la diosa del Sol, 554. --- Takami-Musubi, 554. --- Wakahiru-Me, 555. --- Hiruko, 555. --- Tsuki-Yomi, dios de la Luna, 555. --- Las estrellas, 556. --- Divinidades de la Tormenta y del Trueno, 556. --- Divinidades de la Lluvia, 556. --- Divinidades de los Vientos, 557. --- El dios de los Seísmos, 557. --- Divinidades de las Montañas, 557. --- Divinidades de los ríos, 558. --- Divinidades del mar, 558. --- El dios del Fuego, 559. --- Los dioses del Camino, 559. --- Divinidades agrestes, 559. --- Divinidades de las Piedras y de las Peñas, 560. --- La diosa del Alimento, 560. --- El dios del Arroz, 561. --- Divinidades del Hogar, 561. --- Héroes divinizados, 561.	
El budismo en el Japón	562
INTRODUCCIÓN	562
Las sectas búdicas del Japón.....	562
BUDAS Y BODHISATTVAS	563
Amida, 563. --- Ashuku Nyorai, 564. --- Dainichi Nyorai, 564. --- Fugen Bosatsu, 564. --- Hosho Nyorai, 564. --- Kwannon Bosatsu, 564. --- Miroku Bosatsu, 566. --- Myoo, 566. --- Jizo Bosatsu, 567. --- Kokuzo Bosatsu, 568. --- Monju Bosatsu, 568. --- Yakushi Nyorai, 568.	
EL INFIERNO Y LOS DEMONIOS	568
Emma-hoo, 568. --- Oni, 569.	
DIVINIDADES SECUNDARIAS	569
Nio, 569. --- Ida-ten (chino Wei-t'o), 569. --- Los discípulos de Buda, 570. --- Atago-Gongen, 570. --- Nyuhashi Bushu, 570. --- Marishi-ten, 570. --- Shitemno, 570. --- Kishimojin, 570. --- Kompira, 570. --- Kwangiden, 571. --- Shichi Tokujiin, 571.	

Mitologías de las dos Américas

INTRODUCCIÓN	572
América Septentrional	573
LOS ESQUIMALES	573
LOS INDIOS DE LOS BOSQUES	577
Los algonquinos	577
Leyendas cosmogónicas	578
Los iroqueses y los hurones	579
Leyendas cosmogónicas	582

	Págs.
LOS INDIOS DE LAS LLANURAS	583
Los « PERIQUES »	586
California, 586.	
LOS AZTECAS	587
Méjico, 587.	
América Central	593
Yucatán, 593. — Guatemala, 594. — Honduras, 595. — Nicaragua, 595. — Haití, 595.	
América del Sur	596
Los chibchas de Cundinamarca, 596. — Ecuador, 597.	
LOS INCAS	598
Perú, 598.	
LOS ARAUCANOS	601
Chile, 601.	
LOS TUPIS-GUARANÍS O TUPINAMBAS	602
Brasil, 602.	
Mitologías oceánicas	
EL PANTEÓN OCEÁNICO	606
Complejidad del panteón oceánico, 606. — Aspecto físico de las divinidades, 607. —	
Atributos de las divinidades, 609. — Origen de las divinidades, 610. — Los manes, 610. —	
Confusión imperante en el panteón oceánico, 614.	
LOS GRANDES MITOS DE OCEANÍA	615
Mitos cosmogónicos, 616. — El mar, 619. — El cielo, 619. — El Sol y la Luna, 620. — Las	
estrellas, 624. — Fenómenos atmosféricos, 625. — La Tierra, 625. — Los seres vivos,	
626. — La Humanidad, 630. — La muerte, 633. — El fuego, 634. — Hechos sociales, 635.	
CONCLUSIÓN	636
Mitologías del África negra	
INTRODUCCIÓN	637
GRUPO SUDORIENTAL	638
Madagascar, 638. — Mozambique, 639.	
GRUPO MERIDIONAL	641
GRUPO CONGOLÉS	643
GRUPO NILÓTICO	647
GRUPO SUDANÉS. GRUPO VOLTAICO	648
GRUPO DE GUINEA. GRUPO SENEGAMBIO	650
Bibliografía	655
Índice alfabético	661



Parte del friso, en relieve, del Roc (Charente). Según el Dr. Henri Martin. Efigies de hembras de animales (magia de fecundidad)

MITOLOGÍA PREHISTÓRICA

LA RELIGIÓN DEL HOMBRE PRIMITIVO

La Mitología — que para épocas y regiones determinadas se narrará en los capítulos siguientes — supone en cada lugar la creencia en poderes sobrenaturales, es decir, en seres distintos de los hombres corrientes y, a la vez, superiores a ellos. La superioridad de estos poderes se entiende en el sentido de que ejercen sobre los humanos, ya directamente, ya a través de los fenómenos naturales, una influencia ventajosa o perjudicial, influencia que es provocada mediante ceremonias y prácticas rituales si ha de ser favorable, o bien neutralizada o repelida por los mismos medios en el caso contrario. No estará, pues, fuera de lugar, a modo de iniciación en el estudio de las formas variadas y más o menos adornadas por la fantasía que estas creencias habrán de adoptar en los diferentes pueblos, que tratemos de situar sus orígenes y averiguar en qué momento de la vida de la Humanidad pueden fijarse.

Los seres sobrenaturales que constituyen el objeto de estas creencias pueden dividirse en dos categorías, que, si bien distintas en principio, se interfieren en muchos casos. Entran en la primera los antepasados o *manes* a quienes pudieron conocer en vida sus contemporáneos

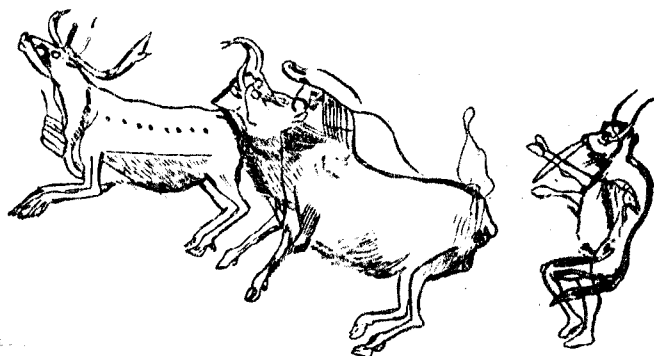
en su forma mortal de hombres corrientes. La segunda es la de los *dioses* propiamente dichos, ajenos por completo a la naturaleza humana.

Nuestro conocimiento de las creencias religiosas está basado en documentos escritos por lo que se refiere a pueblos históricos, y en lo concerniente a poblaciones atestiguadas por la Etnografía, en la tradición oral recogida por los viajeros. Para las épocas prehistóricas, una y otra fuentes, la escrita y la oral, nos son negadas radicalmente; en este caso, no es posible encontrarnos con las creencias mismas. Los únicos materiales a nuestro alcance son las huellas o vestigios de prácticas rituales, o representaciones artísticas de tales prácticas. De éstas se puede inferir, apoyándonos en paralelos etnográficos, la creencia en seres sobrenaturales, a los que se dirigirían los hombres primitivos. Hay que hacer, pues, hincapié en el carácter sumamente hipotético de unas conclusiones que no tienen más apoyo que estos documentos.

Nuestro estudio se limitará a las gentes que vivieron en la llamada *Época paleolítica* — por su industria de piedra tallada, no pulida —, época que corresponde a la geológica del Pleistoceno. Remontándonos gradualmente en el tiempo y prescindiendo de hechos demasiado ambiguos, trataremos de ver qué puede conjeturarse sobre las creencias religiosas por el simple medio de las prácticas rituales.

CREENCIAS PROPIAMENTE RELIGIOSAS

Mitología en sentido estricto. No es imposible que los paleolíticos más tardíos, es decir, los magdalenenses, hayan tenido una mitología en el sentido real del término. Dicho de otro modo, que hayan conferido a ciertos seres sobrenaturales no sólo una forma determinada, sino también unos actos concretos. Esta interpretación es verosímil a la vista del dibujo parietal descubierto en la Cueva de los Trois-Frères (Ariège). Se trata de un conjunto de tres figuras, dos de las cuales, por lo menos, han sido agrupadas de un modo deliberado. Objeti-



Grabado parietal de la Cueva de los Trois-Frères (Ariège). Según H. Bégouen y H. Breuil (escena mítica o representación de magia de caza)

vamente, la de la derecha es un ser cuyas piernas y aspecto posterior, así como su verticalidad, es de un hombre, mientras que su cabeza es de bisonte; la cola, de caballo, y los miembros anteriores, de animal, uno de ellos netamente bisuleo; quizás ejecuta un paso de danza, pero lo que no ofrece duda es de que toca un instrumento musical que tiene gran parecido con un arco. Va precedido por un animal que vuelve la cabeza hacia él. Intentando hallar una interpretación del conjunto, podría considerarse este ser humano como un mago disfrazado que hechiza al animal que tiene frente a sí. Sin embargo, parece difícil que sus miembros anteriores, que son patas terminadas en cascos, puedan corresponder a un disfraz sobrepuesto a los brazos de un hombre real. Por otra parte, de los dos animales que lo acompañan, ninguno es real del todo; el que está más cerca de él, una hembra con rasgos sexuales ostensiblemente dispuestos, tiene la parte posterior de un cérvido, y la anterior, de un bisonte; las patas delanteras del reno que está delante terminan en algo que puede ser cualquier cosa menos pies de reno. Resumiendo, puede suponerse que esta reunión de figuras, ninguna de las cuales corresponde a un ser real, ha pretendido repre-

sentar una escena mítica, una especie de Orfeo paleolítico que, sirviéndose de su música y de su danza, hechiza a unos animales igualmente míticos.

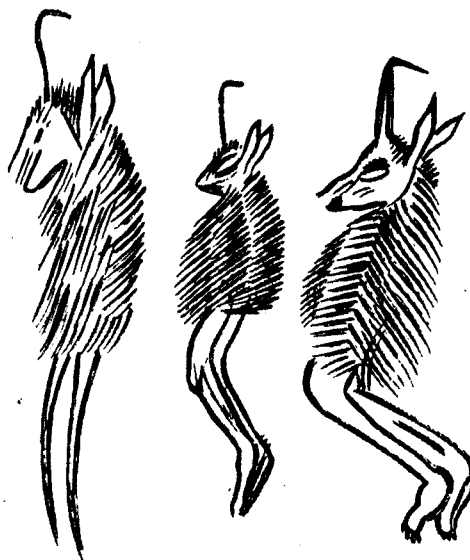
Los magos. Sin embargo, esta interpretación no convence del todo. En efecto, el hecho de que en un mismo animal se reúnan características pertenecientes a especies distintas, vuelve a darse no sólo en otros dibujos de la misma gruta — dos osos, uno con cabeza de lobo, y otro con cola de bisonte —, sino también en un bajorrelieve solutrense del Roc (Charente), en el que vemos un pórcido con la espalda de un bóvido. Estas figuras tienen su explicación adecuada, como veremos, en la magia de la caza y de la fecundidad, y desde este punto de vista deben de representar animales no ya míticos, sino reales, a quienes se deforma parcialmente para mantenerlos favorables, lo cual no ocurriría si se tratara de representarlos con un parecido exacto. Por otra parte, el ser en quien vemos claros rasgos humanos y otros verdaderamente animales, tiene en el arte magdalenense — trátase del mobiliario o del parietal — réplicas parecidas, en actitud danzante alguna de ellas, y que, por cotejos etnográficos, pueden muy bien representar magos disfrazados. Tales son, para citar sólo los ejemplos más seguros, otra figura parietal de la misma Cueva de los

Trois-Frères, grabada y pintada, en la que el hombre presenta una cabeza barbuda, con orejas de bucy y cornamenta de cérvido, así como una cola de caballo; y los tres personajes, con cabeza de gamuza, que aparecen en un bastón agujereado procedente del Abrigo de Mège (Teyjat). Si es posible interpretar todas estas figuras como divinidades o como magos, la segunda alternativa parece más verosímil, según se desprende de la figura grabada en una de las caras de un guijarro calcáreo de la Madeleine, en el que, bajo la máscara que lo recubre, aparece representado el rostro humano. Por otra parte, es interesante observar que, si hiciéramos extensiva la misma interpretación a la figura femenina grabada en la otra cara del mismo guijarro, cuya cabeza animal no tiene ciertamente aspecto de máscara, habríamos de concluir que, por lo menos en el Magdalenense antiguo, las funciones mágicas no eran privilegio del sexo masculino.

Tanto si estas figuras representan una divinidad híbrida como si no la representan, es posible explicarse cómo la práctica de los disfraces mágicos ha contribuido a la creencia en tales divinidades. Como el poder de los magos era atribuido a su disfraz, que tenía por objeto establecer una comunión mística, y fundir su

propia esencia con la de los animales sobre los que se proponía operar, por asociación de ideas entre el aspecto humano y a la vez animal del mago y su poder mágico, se concebían en una forma híbrida las divinidades que disponían de un poder semejante, y de las que el mago podía ser, en cierto modo — por lo menos en el ejercicio de sus funciones —, una especie de encarnación. En todo caso, trátese de representaciones de divinidades o de magos, estas figuras constituyen una prueba evidente de la existencia de creencias religiosas. No nos parece dudoso que en la época magdalenense buen número de cuevas fuesen, en su parte más profunda o en su totalidad, verdaderos santuarios.

Magia de caza. Como la alimentación y la subsistencia de los hombres del Paleolítico estaba basada, fundamentalmente, en la caza, es lógico que la magia tuviese como misión principal la de provocar su éxito. La magia mimética, con disfraces animales, debió de contribuir a ello. Pero los magdalenenses recurrían ciertamente al maleficio, o magia homeopática, que descansa en la idea de que una operación efectuada sobre la imagen de un ser, surte efecto en el mismo ser real. Diversos grabados o esculturas en arcilla, pertenecientes a la Gruta de Montespan (Alto Garona), parecen haber sido hechos para ser agujereados o acuchillados, con objeto de herir a los animales auténticos, representados en figuras. Especialmente notable es una estatua de oseño, que se levanta sobre una plataforma dispuesta a este fin. Tal estatua es acéfala, y jamás ha tenido cabeza; la sección del cuello presenta una cavidad producida, al parecer, por una clavija de madera que cediera a un peso. En el suelo, y entre las patas delanteras de la estatua, se encontró un cráneo de oseño. Esto llevó a suponer que la estatua acéfala, que aparece con más de treinta agujeros, fue completada con una cabeza natural, y tal vez se recubrió



Grabado sobre un bastón, del Abrigo de Mège, en Teyjat (Dordoña). Según H. Breuil. Hombres disfrazados de gamuza (magia de caza)

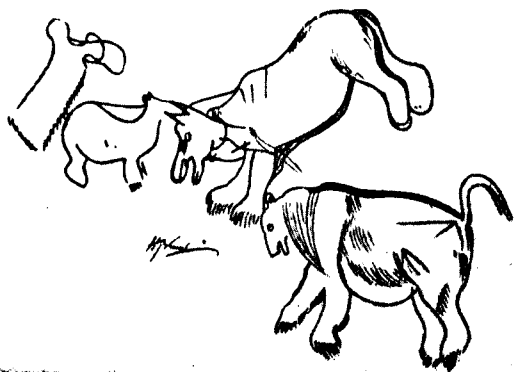
con una piel — conjeturándose esto por otros indicios — para ser empleada en una ceremonia de maleficio.

En el arte mobiliario, un cuadrúpedo en relieve, de Isturitz, presenta agujeros que no pueden ser explicados como orificios de suspensión, y deben de representar, por tanto, heridas; además, se ven flechas o harpones grabados en los muslos y en el espinazo. La finalidad maléfica es todavía más patente quizás en otra escultura de la misma gruta. Un bisonte de arenisca tiene en su flanco una profunda incisión vertical, al lado de la cual aparece grabada una flecha. Es posible, incluso, que la antigua fractura de la cabeza y las patas responda a una mutilación voluntaria destinada a completar el maleficio.

De estos casos, en los que la operación mágica consiste en heridas reales infligidas a la imagen de un animal, se pasa insensiblemente a otros en los cuales las heridas son sólo figuradas, e incluso simplemente sugeridas por medio de la representación de armas, que se da por sobrentendido que producen tales heridas. Entre éstos se cuenta un grabado parietal de oso de los Trois-Frères, con el cuerpo lleno de flechas y, además, lapidado; su hocico chorrea sangre.

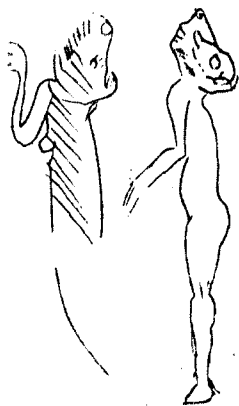
En estas representaciones, y en otras que parecen serlo de animales cazados con trampa y no con armas, es posible considerar como muy verosímil que la imagen de un suceso deseado tenga por objeto impetrar la realización efectiva de este mismo suceso.

Dos figuras de animales asaetados, grabadas en un guijarro calcáreo de la Colombière (Ain)



Grabado parietal de la Cueva de los Trois-Frères. Según H. Begouen y H. Breuil. Dos osos, uno con cabeza de lobo, y otro con cola de bisonte

— un rinoceronte y un ciervo —, deben de ser anteriores al Magdaleniense y corresponden, cronológicamente, al Solutrense, en una región en la que no ha penetrado esta civilización.



Grabado que figura en las dos caras de un guijarro de la Madeleine (Dordoña). Según H. Breuil y D. Peyrony. Hombre y mujer, con máscara

Magia de fecundidad. Como la práctica de la caza tiene por condición necesaria la existencia de una pieza, es natural que los paleolíticos emplearan la magia de fecundidad con el fin de asegurarse buenos resultados. Pero aquí la magia homeopática no consiste, como ocurría en la magia de caza, en ejecutar sobre las representaciones de animales operaciones susceptibles de producir el resultado deseado en el animal vivo. La fecundación

o la fecundidad no pueden ser realizadas artificialmente más que en efigie. No cabe, pues, considerar como dependientes de la magia de fecundidad las representaciones de ciertas parejas de animales, así como la de determinadas hembras. Citaremos, como ejemplo del primer caso, los bisontes, modelados en arcilla, del Tuc d'Audoubert, los renos esculpidos en marfil, de Brumiquel, y la vaca, seguida por un toro, de Teyjat, a los que podríamos añadir un grabado parietal de Altamira; y como muestra del segundo, una cierva con su cervatillo, grabados en losa calcárea de la Madeleine. Todas estas representaciones pertenecen al Magdaleniense; pero ya el friso solutrense del Roc presenta



Felino esculpido en un cuerno de reno. Isturitz (Bajos Pirineos). Hechizo. (Fol. Arch. Phot. d'Art)

varios bajorrelieves de hembras: el pórvido con espalda de bóvido, ya citado, y varias yeguas, una de las cuales parece ir acompañada de un macho, éste en esbozo.

Es posible que determinadas representaciones de hombres heridos — por ejemplo, un grabado del abrigo Saltadora — hayan tenido como objeto ejercer maleficio sobre un enemigo y correspondan a una magia de guerra, paralela a la magia de caza. Más incierto es todavía que escenas amorosas entre figuras de hombres y de mujeres con vientre abultado, como la *Mujer del reno*, magdaleniense, de Laugerie-Basse, o con formas exuberantes, muy frecuentes pero no exclusivas del Auriñaciense, hayan tenido por objeto estimular la fecundidad entre las mujeres.

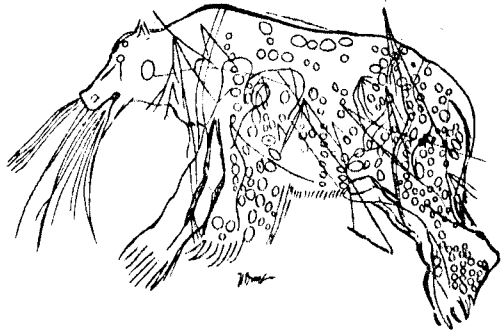


Fragmento de escultura de bisonte en arenisca. Isturitz. Según R. de Saint-Périer. Hechizo

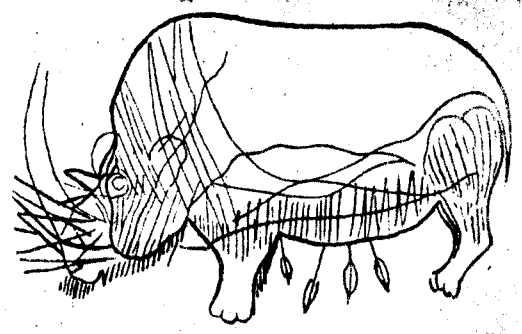
Más bien les atribuiríamos un papel puramente erótico. En cambio, nos inclinaremos a interpretar como un ejemplo de hechizo amoroso un curioso grabado sobre un hueso de Isturitz, en el cual una mujer, seguida de un hombre, lleva en el muslo un harpón semejante a los que en la cara opuesta sirven para herir a un bisonte.

Resumiendo: los indicios de magia de caza y de fecundidad parecen no existir en la civilización auriñaciense. En el Solutrense los tenemos ya, y continúan en el Magdaleniense, en cuya fase antigua alcanzan su apogeo.

Ofrendas premusterienses. En el premusteriense de la Europa Central, que se remonta al último período interglaciar (Riss-Würm), es posible encontrar distintas prácticas religiosas. Los documentos más característicos proceden del Drachenloch (Vattis), en el Valle de la Tamina (cantón suizo de Saint-Gall), la cueva paleolítica de mayor altitud (2445 m.). En dos de sus salas, unos pequeños muros, de 80 cm. de altura, formados con piedras, delimitaban, a



Grabado de una pared de la Cueva de los Trois-Frères. Según H. Begouen y H. Breuil. Oso lapidado y asaeteado, echando sangre por la boca. Hechizo



Grabado sobre un guijarro calcáreo, de la Colombière (Ain). Rinoceronte asaeteado, que el hombre primitivo trataba de hacer servir de hechizo

todo lo largo de la pared, un espacio de 40 cm. de anchura, en el que aparecían amontonados huesos, especialmente cráneos, del oso de las cavernas. Con frecuencia, los cráneos iban acompañados de las dos primeras vértebras cervicales, así como de huesos de extremidades, cada uno de los cuales, salvo raras excepciones, provenía de un individuo diferente. Además, en la entrada y en la parte anterior de una de estas salas había una media docena de compartimientos rectangulares, formados con piedras y cubiertos con una gran losa, a modo de tapadera, que contenían osamentas parecidas. En el fondo de la misma sala habían sido reunidos tres cráneos — con intención sin duda —, en un espacio vacío que había entre unos bloques caídos. Otro cráneo, colocado bajo el borde inferior de una enorme piedra calzada, como para ser protegido contra la presión de las tierras, aparecía rodeado de una especie de compactas corona de piedras que se amontonaba perfectamente al cráneo.

Tales depósitos de osamentas tenían ciertamente una finalidad bien determinada. Por lo general, las dos primeras vértebras cervicales estaban unidas a los cráneos, y éstos no habían sido desprovistos de su carne, sino que habían sido depositados allí como venados. Además, por sus sesos — como los huesos de las extremidades por su carne y su médula — representaban las partes más succulentas de la caza. Eran, pues, muy probablemente, ofrendas destinadas a alguna potencia sobrenatural. Es arbitrario, sin duda, seguir aquí a la escuela vienesa y ver en esta divinidad un ser supremo análogo a Dios. Más bien se trataría de espíritus tutelares de la caza, a quienes, con la ofrenda de estas partes escogidas, se daba gracias por el éxito obtenido en una cacería, o bien se trataba de conquistar su favor en lo sucesivo. Sea lo que fuere, ello constituiría la prueba más antigua, en el estado actual de nuestros conocimientos, de prácticas dirigidas a potencias sobrenaturales.



Bisontes modelados en arcilla, del Tuc d'Audoubert (Ariège). Magia de fecundidad a base de representaciones de bisontes acoplados. (Fot. J. Brunhes)



Pintura rupestre roja de la Cueva Saltadora, barranco de Valltorta (España). Según H. Obermaier y P. Wernert. Guerrero herido (posiblemente magia de guerra)

EL CULTO A LOS MUERTOS

Los muertos eran considerados también como potencias sobrenaturales. Los cadáveres eran objeto de ciertas prácticas, en las que se

De tales prácticas funerarias existen numerosos ejemplos. Nos limitaremos a citar aquí unos cuantos, especialmente característicos, y que son susceptibles de fijar las épocas en que dichas prácticas estaban en vigor.

En el Magdaleniense, el esqueleto de Hoteaux (Ain) se encontraba, cubierto de ocre rojo, en una fosa pequeña, y tenía detrás de la cabeza una enorme piedra; estaba rodeado por varios objetos de sílex, tallados, y por un « bastón de mando », fabricado con cuerno de reno y adornado con una figura de ciervo. El esqueleto de Sordes (Landas) tenía varias piedras puestas sobre el cráneo, y también había sido espolvoreado con ocre rojo; a su lado fueron encontra-

dos unos cuarenta dientes caninos de oso y tres de león, cuidadosamente perforados casi todos; además, una veintena tenían grabadas figuras de focas, peces y flechas. Por la posición en que fueron hallados, se infiere que formarían un collar y un cinturón. Las conchas perforadas que constituían el adorno del *Hombre aplastado*, de Laugerie-Basse, pertenecían a dos especies de

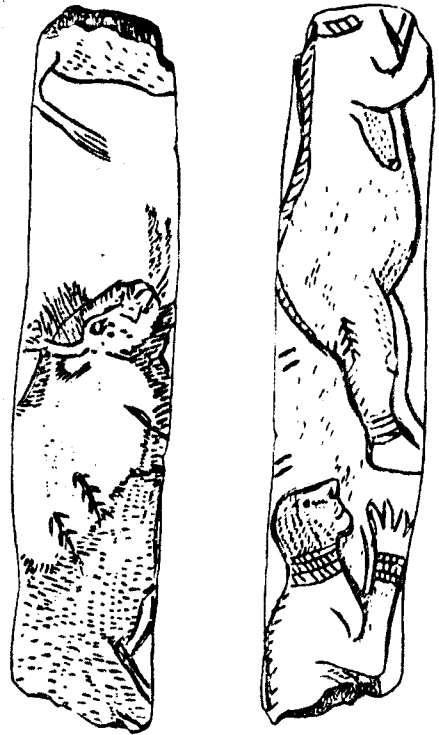


Renos esculpidos en marfil. Bruniquel (Tarn). Según H. Breuil (magia de fecundidad)

podía ver un indicio de respeto y, en un sentido tan amplio como se quiera, de un culto. La intención funeraria es evidente, tanto en lo que se refiere a los esqueletos hallados en fosas cavadas artificialmente, como en lo que concierne a aquellos que fueron encontrados en medio de materias duras — piedras o fragmentos de hueso —, que los rodeaban y cubrían.

Junto a muchos de estos esqueletos había, además, un ajuar funerario, o sea, las alhajas y objetos de adorno hallados en el mismo cuerpo o cerca de él. Sin duda se trataba de lo que llevaban puesto en vida. Pero si estos objetos no fueron añadidos con motivo de los funerales, por lo menos era cierto que no se los habían quitado los supervivientes, para quienes debían de constituir, sin duda, una importante riqueza, de la que habrían podido apoderarse si su pertenencia a un muerto no la hubiera convertido en tabú. En todo caso, otros objetos encontrados junto a los cadáveres son de índole tal que sólo han podido ser colocados en este lugar por los supervivientes, constituyendo un auténtico ajuar funerario destinado a las necesidades del muerto en su vida de ultratumba: instrumentos, obras de arte, alimentos...

En relación con este ajuar funerario está el ocre rojo — arcilla coloreada por hierro oligisto o peróxido de hierro —, con el que se espolvoreaba en muchos casos la zona ocupada por los cadáveres, y cuya huella colorante ha subsistido en los esqueletos y objetos cercanos. En varias razas primitivas que subsisten en nuestros días, y sobre todo entre los australianos, el ocre rojo, indudablemente por color, es asimilado a la sangre — también nosotros lo llamamos hematites —, y, al igual que la sangre, es considerado un principio vital. Así, es probable que el ocre que los paleolíticos esparcían sobre las tumbas y los cadáveres tuviera el mismo objeto que las provisiones que se ponían junto al muerto: fortificarlo para su supremo viaje y para su estancia en su nueva morada.



Hueso grabado, de Isturitz. Según R. de Saint-Périer. En la primera cara, bisonte con flechas (magia de caza); en la segunda, hombre en pos de una mujer, con una flecha en el muslo (zencantamiento amoroso?)

porcelanas del Mediterráneo, cuyo lejano origen les daría un valor especial.

En lo que respecta al Solutrense, un esqueleto de Solutré tenía debajo de su mano derecha numerosos objetos de sílex tallados en forma de hojas de laurel y una valva de concha de peregrino, agujereada; junto a él había dos toscas estatuillas de piedra representando unos renos.

El esqueleto de Klause (Baviera) apareció entre unas rocas que habían caído del techo, y que fueron ligeramente apartadas para acondicionar el cadáver. Una masa de polvo rojo lo cubría enteramente. Sobre la cabeza, y también debajo de ella, se encontraron numerosos fragmentos de colmillos de mamut.

Respecto al Aurignaciense, se han registrado una serie de hechos concordantes en las cuevas de Grimaldi, cerca de Menton. En la Cueva de los Niños, los dos esqueletos negroides descansaban en una fosa de unos 75 cm. de profundidad. La cabeza de la mujer se encontraba en una especie de caja hermética, formada por dos bloques laterales cubiertos con una losa horizontal. El adolescente llevaba en un parietal cuatro hileras de nasas perforadas, que sin duda formarían una especie de corona; en el brazo izquierdo de la vieja había dos brazaletes, formados igualmente por conchas. Esta sepultura contenía polvo rojo sobre las piedras, alrededor de la cabeza del muchacho y en parte del esqueleto. Los dos niños que dan nombre a la cueva llevaban una especie de faldón, formado por un millar de conchillas perforadas. En la misma gruta había un esqueleto femenino cubierto de huesos de distintos animales, de quijadas de jabalí y de lascas de sílex. Tenía debajo de la cabeza un guijarro blanco con huellas de color rojo, y estaba literalmente metido en una especie de lecho constituido por infinidad de conchas sin perforar, por lo que es de creer que no debieron entrar en ningún objeto de adorno, sino que serían colocados más bien junto al cadáver en concepto de provisiones. En la Barma Grande, los tres cadáveres, estirados uno al lado del otro y muy juntos, ocupaban una fosa, sin duda alguna artificial, que había recibido una capa de tierra roja; los adornos de estos esqueletos se componían de conchas, dientes, vértebras de peces y pendientes de hueso y marfil. Es digno de especial mención el collar del muchacho, que ocupaba su posición original por haber sido recubierto con arcilla, hecho que permitió comprobar un sentido artístico de la simetría y del ritmo en la disposición de los elementos. Junto a estos cadáveres había hermosos instrumentos de sílex; la cabeza de la mujer estaba reclinada en un fémur de buey.

El esqueleto de Paviland (País de Gales) apareció espolvoreado con óxido de hierro, que llegó a teñir las tierras y el ajuar funerario, y en algún lugar formó una pequeña capa sobre las superficies óseas. Aunque probablemente se

trata de un hombre, por la citada característica ha recibido el nombre de *The Red Lady* (La dama roja). A su lado había una cabeza de mamut completa, incluso con sus colmillos; junto al muslo, y enterradas en el polvo rojo, se hallaron dos puñados de conchillas, y al lado del pecho unos cincuenta fragmentos de varillas cilíndricas de marfil.

En Prehedmost (Moravia) aparecieron, reunidos bajo una auténtica tapadera de piedras, unos veinte esqueletos humanos; un cadáver de niño llevaba un collar con catorce arambeles. Junto al esqueleto de Brno se encontraron más de seiscientos trozos de conchas fósiles formando



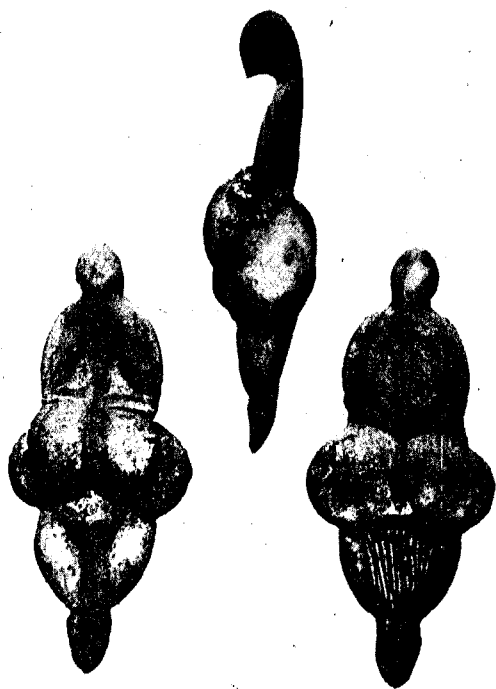
La Mujer del reno. Grabado de Laugierie-Basse (Dordoña) (referida muy probablemente a la magia de fecundidad). Museo de Saint-Germain-en-Laye. (Fot. Arch. Phot. d'Art)

tubos cónicos, en parte insertados todavía unos en otros, cuya reunión debió de constituir una especie de peto para el cadáver. En sus proximidades se hallaron, además, grandes discos de piedra perforados, y otros más pequeños, con incisiones a su alrededor; tres discos rellenos, en costillas de rinoceronte o de mamut; costillas de rinoceronte y una estatuilla humana, de marfil. Tanto el cadáver como otros objetos de la sepultura estaban parcialmente teñidos de rojo.

Por lo que respecta al Musteriense, el esqueleto de la Chapelle-aux-Saints fue hallado en una fosa de 1,45 m. de longitud, 1 m. de anchura y 1,30 m. de profundidad; la cabeza yacía en un ángulo, realzada con algunas piedras y cubierta con anchas plaquitas de hueso. En la Ferrassie, los dos niños, por lo menos, fueron colocados en fosas artificiales; dominando el cadáver del hombre había varias piedras, y el esqueleto estaba recubierto, además, por una serie de lascas de hueso, utilizadas casi en su totalidad. El esqueleto del Moustier tenía el cráneo reclinado sobre un montón de trozos de sílex, cuidadosamente adaptado a la forma de la cabeza; la nariz había sido protegida, al parecer, con dos lascas colocadas expresamente.

Los cadáveres de la Chapelle-aux-Saints, de la Ferrassie y del Moustier tenían un ajuar funerario compuesto de instrumentos y piezas de caza.

Establecida ya la materialidad de un conjunto de prácticas funerarias, que, con excepción del empleo del ocre rojo — el cual no se halla en las sepulturas musterienses —, aparecen tanto en el Musteriense como en el Magdaleniense, hemos de preguntarnos: ¿Cuál debió de ser la intención de estas prácticas? Puesto que



Estatuilla de marfil, de la Cueva de las Cortinas, en Lespugue (Alto Garona). Según R. de Saint-Périer (magia de fecundidad)

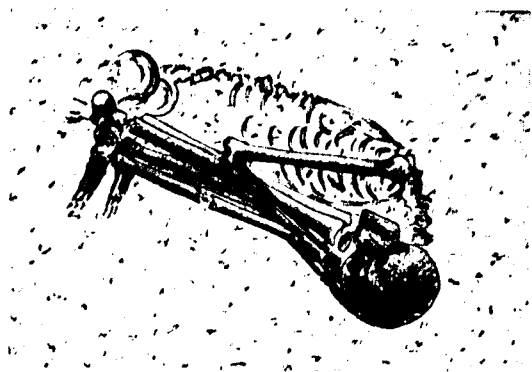
se dirigen a seres que han terminado su vida terrestre, es lógico suponer que impliquen la creencia, por parte del difunto, en otra, más allá de la muerte. Esta vida póstuma parece concebida con arreglo a la terrestre, y es de creer que está sujeta a las mismas necesidades y que se ha recurrido a los mismos procedimientos para afrontarlas. Esto explicaría los hallazgos de adornos junto a los muertos y los ajuares funerarios, las vituallas (trozos de venados o montones de moluscos) y el ocre rojo.

Sin embargo, al proveer de este modo a las necesidades póstumas de los muertos, los vivos tenían en cuenta su interés, y para ellos era secundario todo movimiento de afecto hacia el difunto. Les preocupaba sobre todo disponer favorablemente a los manes, volverlos menos hostiles y menos perjudiciales. En general, para el hombre

primitivo, la muerte es, como la enfermedad, el resultado de una operación mágica, y los fallecimientos, que en nuestro modo moderno de sentir están ligados a una causa natural, son para ellos efecto de un maleficio, cuyos autores, voluntarios o no, es necesario descubrir. Por eso se comprende que el muerto tenga que tomar venganza, que, a tenor de la idea de la responsabilidad colectiva, se extiende a todos los supervivientes; o bien que tenga que odiar a cuantos siguen disfrutando de un vida que para él ha terminado. Parece, pues, que la actitud a adoptar ante los muertos es la del temor, y que las prácticas funerarias no son, en sus orígenes, sino medidas de protección contra ellos. Así, las fosas y las tumbas paleolíticas habrían sido para el muerto no un abrigo, sino una cárcel. La estatuilla, probablemente masculina, de Brno, junto a un cadáver también masculino, debió de representar la función de un « doble », destinado a « sujetar » al muerto en su tumba e impedir que « regresase » a atormentar a los que seguían viviendo; ello también puede explicar que a esta estatua le falten las piernas y el brazo derecho.

Es de notar especialmente la posición recogida que presentan ciertos cadáveres, doblados sobre sí mismos. El ejemplo típico es, para la Época magdaleniense, el anciano de Chancelade (Dordoña), cuyo esqueleto, cubierto de ocre rojo, por tener dobladas sus extremidades e incluso curvada la columna vertebral, ocupaba un espacio de 67 cm. de longitud por 40 de anchura. Por lo que respecta al Auriniaciense, en la Gruta de los Niños, el adolescente negroide tenía las piernas casi completamente dobladas por debajo de los muslos, de forma que el talón izquierdo le llegaba casi al isquión. El cadáver de la vieja tenía los muslos completamente doblados, de tal forma que las rodillas le llegaban a la altura de los hombros. Por su parte, las piernas estaban sujetas a una flexión extrema por debajo de los muslos, y los pies tocaban la pelvis; finalmente, el antebrazo aparecía doblado hacia arriba, de modo que la mano izquierda se encontraba encima del homóplato. Por lo que se refiere al Musteriense, la mujer de la Ferrassie tenía las piernas muy dobladas; el antebrazo derecho, doblado, seguía a lo largo del muslo hasta coincidir la mano con la rodilla; este brazo formaba con las piernas una especie de N, y la rodilla llegaba sólo a 16 cm. del hombro. En el esqueleto de la Chapelle-aux-Saints, las piernas estaban dobladas hasta el punto de que las rótulas alcanzaban aproximadamente la altura del pecho.

La contracción que puede observarse, desde el Musteriense al Magdaleniense, en tantos esqueletos, no sólo supone que se ha querido dar a los muertos una posición forzada, sino también que el cuerpo ha sido atado poco después de morir, ya que las dobladuras y flexiones no habrían sido posibles más tarde, por la rigidez. Parece probable, pues, que tanto en la gente del



Esqueleto de Chancelade (Dordoña). Según Féaux y Hardy. A la derecha, cadáver atado para dar a los huesos la misma posición. Según Testut

Paleolítico como en los hombres primitivos del más variado carácter que dan muestras de prácticas funerarias, la flexión del cadáver ha sido sólo un trámite para atarlo, y que esta atadura cuya misión era la de impedir que el muerto « regresase » para importunar a los vivos, constituía la operación principal. Esto explica, además, que los cadáveres paleolíticos presentasen actitudes diferentes.

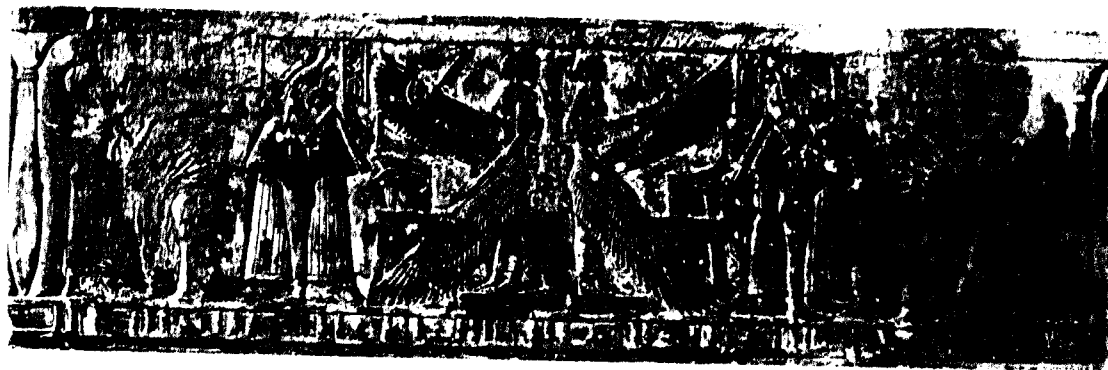
Hasta aquí hemos visto que el temor hacia los muertos ha sido un sentimiento dominante. Aun siendo cierto esto, no lo es menos que prevaleció también la creencia de que el difunto podía ser caritativo y benéfico, por lo menos cuando se había cumplido el deber de ofrecerle ritos funerarios, destinados a asegurar en su existencia póstuma el máximo bienestar. A esta creencia parecen obedecer ciertas prácticas, que difieren de la inhumación propiamente dicha por cuanto se dirigen no a alejar a los muertos de los vivos, sino, por el contrario, a conservarlos, por así decirlo, bajo su mano. La más importante de estas prácticas es la de la descarnadura presepulcral. El cadáver es despojado de su carne principalmente por putrefacción natural en una sepultura provisional, con el fin de conservar todo el esqueleto o algunos huesos aislados, que a veces los vivos llevan como amuletos. Esta práctica parece haber existido desde el Paleolítico. Citaremos los siguientes ejemplos: en el Magdaleniense antiguo, el cráneo de mujer encontrado en la Cueva del Placard (Charente); el cráneo, completo, incluso con su maxilar inferior, estaba sobre una roca, en medio de ciento setenta conchas de especies diversas, perforadas o no. Otros cráneos de la misma cueva, pertenecientes al Magdaleniense antiguo o al Solutrense superior, presentan huellas de descarnamiento y con retoques hechos adrede han sido transformados en copas. En el Período aurifiaciense, la Cueva del Cavillon (Grimaldi) ofrece tres osamentas, un radio roto perteneciente a un niño y dos huesos del pie de un hombre, todo exageradamente cubierto de polvo

rojo; en las proximidades había gran cantidad de conchas, con agujeros o sin ellos. Una tumba de Prchedmost contenía osamentas que habían sido raspadas. Faltaba la cabeza, pero ésta debió de encontrarse allí antes, pues en el suelo había dos dientes. Por lo que respecta al Musteriense, hay que mencionar el esqueleto hallado en una fosa en la Ferrassie, cuyo cráneo, aunque sin la cara ni los maxilares, estaba a 1,25 m. del cuerpo. En el Pech de l'Aze (Sarlat), un cráneo de niño, de unos 5 a 6 años, encontrados entre multitud de huesos de animal que habían sido rotos de intento, así como dientes y ciertos útiles. Por último, hay que dejar constancia de un sinfín de hallazgos de huesos humanos aislados, — generalmente, cráneos o mandíbulas — pertenecientes a todas las épocas.

El Sinantropo. El yacimiento de Fu-Ku-Tien, cerca de Pekín, nos permite remontarnos al período más antiguo del Pleistoceno. En este yacimiento, junto a abundantes vestigios de fuego y de industrias de hueso y piedras, se han encontrado restos óseos de una docena de seres humanos, situados entre el Pitecantropo de Java y el hombre de Neanderthal, del Musteriense europeo. Tales restos se limitan, por el momento, al cráneo, con inclusión del maxilar inferior, pero sin vértebras cervicales. En cambio, los animales empleados como alimento están representados por huesos de todas las partes del cuerpo. No cabe hablar, pues, ni de antropofagia ni de cabezas cercenadas de cadáveres recientes; es más verosímil suponer que se trate de cráneos de difuntos, después de una operación previa de descarnado.

Al parecer, pues, desde la época más remota en que un hombre de cráneo muy próximo al símico — el cráneo es lo único que ha llegado hasta nosotros — ofrece pruebas de industriosisdad, es posible encontrar también indicios de religión, por lo menos en la forma elemental de un culto de los muertos.

G.-H. Luquet



Sacerdote oficiando ante Osiris, a quien protege con sus brazos alados la diosa Maat, de pie, la cual lleva en la cabeza y en la mano la pluma de avestruz, ideograma de su nombre. Dintel de una puerta de nao. Louvre, época romana. (Fot. Giraudon)

MITOLOGÍA EGIPCIA

INTRODUCCIÓN

Todo el que ha recorrido, aunque sea una sola vez, las salas de un museo destinadas al arte egipcio, habrá podido advertir el gran número de divinidades que reclaman la atención del visitante. Estatuas de gres, granito y basalto, casi siempre de dimensiones colosales; estatuillas, a veces minúsculas, de terracota barnizada, de bronce, e incluso de oro, representan dioses y diosas en actitud hierática, sentados o de pie, mostrando con mucha frecuencia una jeta de cuadrúpedo o un pico de ave en vez del rostro humano que permiten esperar sus cuerpos de hombre o mujer. Los bajorrelieves esculpidos en las estelas funerarias, los grandes sarcófagos de piedra dura, los enormes bloques sustraídos a los templos, las pinturas que iluminan los papiros del *Libro de los muertos*, así como los cartones con momias, muestran estas mismas divinidades en actitud de recibir un homenaje de adoración u ofrendas, o haciendo gestos rituales en favor de sus adoradores.

Ante un número tan extraordinario de imágenes divinas, quizá parezca extraña audacia advertir desde ahora que la religión del antiguo Egipto la conocemos muy imperfectamente. Y, sin embargo, es así, ya que si es cierto que conocemos los nombres de todos estos dioses y diosas, así como los templos en que se les rendía culto, nada sabemos, en muchos casos, acerca de su naturaleza, y casi siempre ignoramos las leyendas que a ellos se refieren.

Es cierto que han llegado hasta nosotros innumerables textos religiosos, que aluden muchas veces a hechos mitológicos, que no se nos cuentan porque eran muy conocidos y habían sido

transmitidos de generación en generación por tradición oral. Únicamente el mito de Osiris (una de las principales divinidades del panteón egipcio) ha llegado a nuestro conocimiento con profusión de detalles gracias a Plutarco, escritor griego de época tardía, que disponía, sí, embargo, de buena información, pues encontramos frecuentes alusiones a hechos por él relatados, en textos antiguos, y en especial en los que veinticinco siglos antes mandaron grabar en el interior de las pirámides, los faraones de la VI dinastía.

Mucho tiempo antes de la aparición de los primeros jeroglíficos, y desde mediados del IV milenio, surgen en Egipto, al parecer, las primeras representaciones de divinidades. Por esas fechas, los habitantes del Valle del Nilo vivían en tribus, cada una de las cuales tenía su dios, que se encarnaba en un animal — ave o cuadrúpedo — o en un simple fetiche. En el fragmento de una pala para triturar afeites — que se conserva en el Louvre —, se representa la salida de los hombres de una de estas tribus para una cacería; todos llevan barba, contrariamente al uso que prevalecerá en época histórica, de afeitarse la cara; cubren su cuerpo, como único vestido, con un taparrabo, de cuya parte posterior pende una espesa cola de animal. Les precede un jefe, que blande en su mano derecha una macana, mientras sostiene con la izquierda el asta de un guión que termina en una percha con un halcón — en otros monumentos del mismo tipo, este animal es reemplazado por un ibis, un chacal, un escorpión o bien por un rayo y dos flechas en cruz sobre un escudo —. Se trata de las divinidades de las tribus, que conducen a sus fieles a la batalla y, si es preciso, combaten por

ellos, pues, como ocurre a menudo, una de las patas del animal divino termina en mano humana, que agarra un arma o herramienta para abatir al enemigo o dismantelar sus fortalezas.

Ya en el camino del antropomorfismo, los egipcios prosiguieron su marcha evolutiva hasta una fase en que del animal primitivo sólo quedó la cabeza, coronando un cuerpo de hombre o de mujer. En algún caso, estos vestigios se limitaban a las orejas o cuernos, que se aplicaban a un rostro humano.

Desde la II dinastía, los prototipos divinos quedan, al parecer, definitivamente fijados, y seguirán inalterados hasta el fin del paganismo. Los dioses de la época histórica, de modo análogo a los cazadores de las viejas tribus representados en las paletas, aparecen con un corto taparrabo, adornado con una cola de cuadrúpedo; las diosas, por su parte, imitan a las señoras de alto rango y visten un ceñido traje sujeto con tirantes, que les llega hasta los tobillos. Las divinidades, tanto masculinas como femeninas, presentan a menudo, sobre un cuerpo humano, la cabeza del animal de que proceden, cubierta con una espesa peluca, gracias a la cual



Pronao del templo de Dendera, cuyas columnas, con sus capiteles esculpidos en forma de sistrós hatóricos, semejan otros tantos fetiches colosales de Hator, divinidad del santuario. Época ptolemaica (332 a 30 antes de J. C.)



Horo, representado en forma de halcón con un brazo humano, entrega seis mil cautivos al rey Narmer, el cual inmola al jefe de los vencidos. Paleta de El Cairo perteneciente a la I dinastía (hacia el 3200 a. de J. C.)

la transición a la jeta del carnívoro o el pico del ave es tan poco brusca, que nuestra sensibilidad apenas sufre con el cambio, y estos seres híbridos se nos antojan reales. Otras veces, la cabeza es humana, y, en tal caso, el rostro afeitado de los dioses se adorna con una barba postiza, trenzada y puntiaguda, aplicada al mentón, que recuerda las caras barbudas de los primeros egipcios. La identificación de estas divinidades se hace rápidamente gracias a las coronas y atributos diversos que llevan en cada caso, y que proceden o del antiguo fetiche o del animal primitivo con que cubren su cabeza. También se identifican a veces por los signos jeroglíficos que representan su nombre. Como ocurría con los antiguos jefes, los dioses llevan un cetro, uno de cuyos extremos presenta forma de horquilla, y el otro, una cabeza de lebre; las diosas empuñan un simple tallo de papiro.

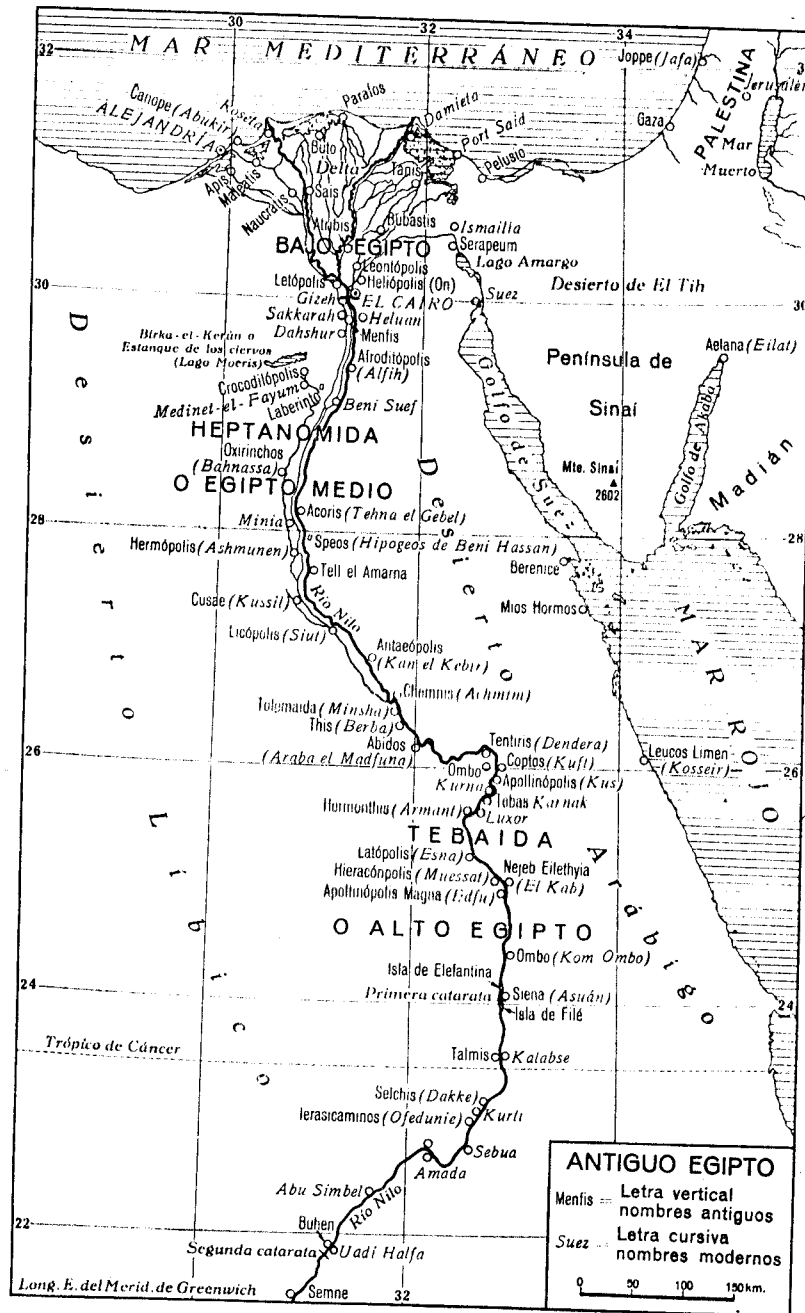
Cuando los animales y los fetiches de la época prehistórica se convirtieron en divinidades antropomórficas, hacía ya tiempo que los inquietos guerreros que ellas conducían a la batalla se habían afincado definitivamente en el país, instalando a sus divinidades en la ciudad principal de su territorio y convirtiendo de este modo a los dioses de tribu en dioses locales. Y de

la misma forma que cada agrupación humana poseía su dios, cada distrito, cada aglomeración, tenía también el suyo propio, que recibía el ape-

mejor dotado impusiera sus manos sobre él. Sin embargo, no podía rehuir perpetuamente la vejez, y en algún caso llegaba incluso a la muerte.

Gustaba de aparecerse a los humanos, y se encarnaba en diversos objetos y seres, como la estatua del templo, un fetiche, un animal elegido por él y al que los iniciados reconocían por medio de ciertos signos. Al principio vivía solo, celoso de su autoridad; pero los egipcios no pueden concebir la vida sin una familia, por lo que dispusieron pronto el casamiento de su diosa o su dios y la agregación de un dios-hijo, formando lo que se conoce con el nombre de *tríada divina*, cuyo dios-padre no es siempre el jefe, pues cuando la divinidad principal del lugar es una diosa, aquél se ve reducido al papel de príncipe consorte. Este caso se da en Dendera, cuya soberana es Hathor.

El dios reside en el templo, que es su palacio, con su familia y, a veces, con otros dioses a cuya compañía accede. El faraón, a quien llama «su hijo», es el único que goza del derecho de aparecer en su presencia; pero como el Rey no puede officiar naturalmente en todos los templos a la vez, delega en un gran sacerdote la misión de celebrar en cada santuario las ceremonias del culto; otros numerosos sacerdotes y sacerdotisas proveen a los servicios del dios y administran sus territorios, que a veces son inmensos. En determinadas ocasiones, el «dueño de



lativo de *Señor de la ciudad* en que moraba y no cedía a nadie la primacía. Esta divinidad, concebida a imagen y semejanza del hombre (pero de un hombre infinitamente fuerte y poderoso), tenía un flúido vital, el *sa*, que podía renovar a voluntad con sólo hacer que otro dios

la ciudad » accede a que sus fieles se sientan felices con su presencia, y abandona la penumbra del templo, donde sólo el representante del Faraón puede adorarlo cada día. Entonces se muestra en todo su esplendor, recorriendo majestuosamente la ciudad sobre



Mientras el dios Geb, extendido en posición convulsa, forma la corteza terrestre, su esposa, la diosa Nut, separada violentamente de él y mantenida en el aire por el dios Shu, forma la bóveda celeste con su cuerpo estrellado. Sarcófago pintado de Butchamon, que se conserva en Turín

una barca de oro llevada a hombros por los sacerdotes.

Además de estas divinidades locales — algunas de las cuales extendieron su autoridad a varios nomos a la vez, y aun al país entero —, los egipcios en su totalidad adoraban, si bien sólo rendían verdadero culto a unos cuantos, a los grandes dioses de la Naturaleza: el Cielo, la Tierra, el Sol, la Luna y el Nilo (el gran río que, según frase de Heródoto, ha creado a Egipto).

En la lengua egipcia, *cielo* tiene género femenino; los egipcios lo consideraban, pues, como una diosa, Nut o Hator, que representaban como una vaca que apoyaba sus cuatro patas en el suelo, o como una mujer, cuyo cuerpo, estirado y curvado, sólo tocaba la Tierra por la punta de los dedos de pies y manos; de tal modo, que aquello que los hombres ven brillar de noche por encima de sus cabezas, en el vientre estrellado de la divinidad. En otros casos imaginaban que el cielo era como la cabeza de un halcón divino, que abriese y cerrase los ojos alternativamente (el Sol y la Luna). En cambio, la Tierra tiene sexo masculino; es como un hombre tendido, sobre cuya espalda creciese toda la vegetación del mundo. Así se imaginaban los egipcios al dios-tierra Geb.

El Sol tiene infinidad de nombres y da origen a interpretaciones muy variadas. Considerado como disco solar, es conocido con el nombre de Atón; en sus fases Levante y Poniente,

como Kepri y Atum; y en el Mediodía, como Re. Se le llama también Horo, y con este nombre, unido al de Re, impera en Egipto como Re Harakhti. Se cree que nace cada mañana, ya de la vaca celeste como un ternero, ya como un niño, de la diosa del cielo. También se cuenta que es un halcón de vistoso plumaje que recorre el espacio, o sólo lo hace su ojo derecho. Igualmente se le interpreta como el huevo que pone a diario la oca celeste, y, más frecuentemente aún, como un gigantesco escarabeo que hace rodar el globo incandescente del Sol, del mismo modo que en la Tierra el escarabajo sagrado hace rodar su bola de estiércol en la que ha encerrado sus huevos.

También la Luna tiene varios nombres: Aah, Thot, Khonsu, y es considerada de varias maneras: según unos, es un dios nacido de Nut, la diosa del cielo; según otros, un cinocéfalos o un ibis; otros, en fin, creen que es el ojo izquierdo del gran halcón celeste (el ojo derecho es el Sol).

No contentos con explicar los fenómenos del mundo exterior, los sacerdotes de los principales santuarios trataron de levantar diversos sistemas cosmogónicos para enseñar, con arreglo a ellos, cómo aparecieron sucesivamente los dioses y cómo se originó todo lo creado. Hasta nosotros han llegado, con mayor o menor precisión, cuatro de estos sistemas, que eran profesados en los cuatro importantes centros religiosos: Hermópolis, Heliópolis, Denfis y Busiris. Por

ellos sabemos que, en cada uno de estos santuarios, los sacerdotes atribuían al gran dios local la obra de la creación. Thot, Re, Ptah y Osiris — cada cual en su templo — eran proclamados, por igual, creadores del mundo, aunque cada uno lo era a su modo. En efecto, unas veces se explicaba que los dioses habían salido de la boca del demiurgo y que todo se había formado al conjuro de su voz; otras, que los seres divinos habían surgido de acciones groseras del creador, como la de escupir, en tanto que los hombres habían sido engendrados por su sudor o por sus lágrimas, o bien habían salido, junto con todos los animales, del barro del Nilo secado por el Sol. Otras veces, en fin, se explicaba que el demiurgo los había modelado con tierra o había empleado el torno de alfarero.

Los egipcios, como los demás pueblos antiguos, lo explicaban todo por una intervención de la divinidad, y nada existía, según ellos, que no pudiese contener una potencia divina. Por consiguiente, el número de dioses adorados en el Valle del Nilo había de ser considerable — pasan de setecientos los que se mencionan en una lista encontrada en la tumba de Tutmés III —. Desde luego, es cierto que de la mayor parte de estos dioses sólo conocemos el nombre, y sería absurdo que los enumerásemos aquí. En cambio, si queremos dar a conocer todas las divinidades que han sido objeto de un verdadero culto o que han ocupado un lugar real en la mitología egipcia, empezando por estudiar los dioses y diosas relacionados con la enéada heliopólita, es

decir, con el sistema cosmogónico que explicaron los sacerdotes de Heliópolis, y analizando después las grandes divinidades protectoras de los faraones y del reino, enumeradas cronológicamente según la preponderancia de que gozaron en el curso de las dinastías reales.

A continuación nos referiremos, sucesivamente, a los dioses del río y a los del desierto que no hayan sido incluidos en las categorías anteriores; a las divinidades que, en cualquier aspecto, presiden el nacimiento y la muerte del hombre; y, por último, a los humanos divinizados, entre los cuales se halla el Faraón viviente, pues se trata también de un verdadero dios.

Nuestro estudio terminará por los animales sagrados, que fueron sin duda, en los últimos tiempos del paganismo, las divinidades más populares de Egipto, y daremos la lista de los cuadrúpedos, aves e incluso insectos, cuya cabeza o principales atributos fueron adoptados por los dioses y diosas.

Nota. Para los nombres de las divinidades emplearemos preferentemente el sistema griego de transcripción en los casos en que es suficientemente usual. Y cuando esto no ocurra, la transcripción más corriente en nuestros días de los nombres egipcios, seguida, a continuación, entre paréntesis, de otras transcripciones frecuentemente empleadas en diversas obras.

DIVINIDADES RELACIONADAS CON LA ENÉADA DE HELIÓPOLIS Y CON LA FAMILIA OSIRIA

Nun (Nu, Nau) es el Caos, el Océano primordial, en el que yacían, antes de la Creación, los gérmenes de todas las cosas y todos los seres. Los textos lo llaman « Padre de los dioses ». Sin embargo, permaneció siempre como una simple creación intelectual, y jamás tuvo templos ni adoradores. Se representa a veces en figura de un hombre que tiene la mitad de su cuerpo sumergida en el agua de un estanque y levanta en lo alto los dioses salidos de su seno.

Atum o Tum (Atumu o Tumu) — cuyo nombre parece haber sido formado a base de una raíz que significa « no ser » y « ser del todo » — era primitivamente el dios local de Heliópolis, donde tenía como animal sagrado el toro Mnevis. Sus sacerdotes no tardaron en identificarlo con Re, el gran dios solar, y explicaron que en el Nun residía, antes de la Creación, « un espíritu todavía impreciso, que contenía en germen todas las existencias individuales »; llamaban a este espíritu *Atum*. Un día, dicho espíritu se manifestó con el nombre de Atum Re y extrajo de su seno a los dioses, a los hombres y a los demás seres.

Más tarde, Atum convirtiéndose en la personificación del Sol poniente y del mismo astro en su fase anterior a su salida, y su culto se extendió bastante en Egipto, junto con el de Re.

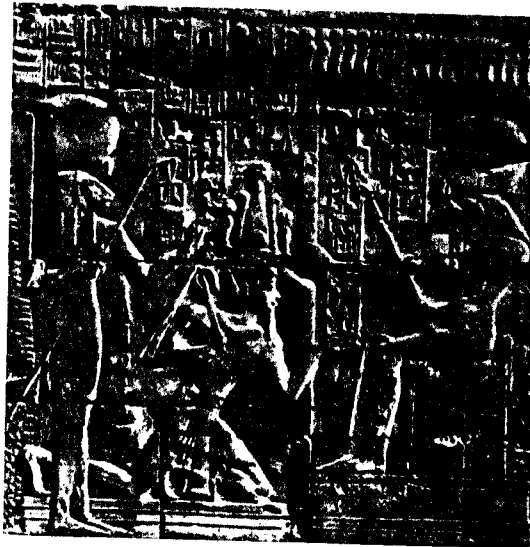


Atum, que cubre su cabeza con la doble corona real (*pschent*), recibe la adoración de la difunta Tapirit. Estela pintada, del Louvre. Imperio Nuevo (1580 a 1090). (Fot. Arch. Phot. d'Art)

Atum suele ser considerado como el antepasado del género humano, y se representa con una cabeza humana, tocada con la doble corona de los faraones, el *pschent*. En sus orígenes era una divinidad solitaria; después engendró por sí mismo, sin concurso de mujer, una pareja divina, y sólo posteriormente se le atribuyó una esposa, e incluso dos. En efecto, en Menfis estaba unido, según las versiones, ora con Jusas, ora con Nebet Hotep, de la que tuvo dos gemelos: Shu y Tefnet.

Re (Ra, Phra). Esta denominación, que significa probablemente *creador*, es el nombre del Sol. El soberano del cielo tenía su principal santuario en «Iun del Norte», que por este motivo recibió de los griegos el nombre de Heliópolis. Según los sacerdotes de la ciudad, el dios se manifestó en Heliópolis por primera vez, sobre la piedra Benben, que tiene forma de obelisco y se conserva religiosamente en el templo llamado por ello de Het Benben («el castillo del obelisco»). Los heliopolitas explicaban que el dios-sol descansaba primitivamente en el seno de Nun, el Océano primordial. Se llamaba entonces Atum, y su principal preocupación consistía en no dejar que se perdiera su fulgor, para lo cual mantenía cerrados los ojos o, según otras versiones, se encerraba en un botón de loto; ello duró hasta el día en que, no pudiendo resistir más su impersonalidad, se irguió por encima del abismo gracias a un esfuerzo de su voluntad, y se mostró en todo su esplendor con el nombre de Re. Entonces nacieron de su seno Shu y Tefnet, quienes, a su vez, engendraron a Geb y a Nut, los progenitores de Osiris e Isis, Set y Neftis. Estas ocho divinidades principales, junto con su jefe Re o, más exactamente, Re Atum, puesto que estos dos nombres se identificaron pronto, formaron la gran enéada divina de Heliópolis. Re extrajo de sí mismo, sin el concurso femenino, la primera pareja divina, y hasta más tarde no se le atribuyó, en calidad de esposa, a Rait nombre que es el suyo propio cambiado de género o bien Jusas, Eus-os, Uert-Hekeu, «la gran divinidad de los sortilegios». Para explicar el origen de los hombres y las demás criaturas, decía que provenían todos de las lágrimas de Re, empleando para ello un juego de palabras, pues «lágrimas» y «hombres» tienen una misma apariencia fonética en egipcio.

Al propio tiempo, el dios creó un primer universo, distinto de nuestro mundo actual; lo gobernaba desde el «Castillo del príncipe», en Heliópolis, donde residía habitualmente. Los Libros de las pirámides nos describen minuciosamente su vida de rey, y cómo cada mañana, después del baño y del desayuno, sube a su embarcación y, en compañía de su escriba Uneg, inspecciona las doce provincias de su reino, pasando una hora en cada una.



Seti I, arrodillado, recibe la promesa de un largo reinado, que le conceden el dios hieracocéfalo Re Harakhti, sentado en su trono, y la diosa, con cabeza de leona, Uert-Hekeu. Bajorrelieve del templo de Karnak, XIX dinastía. (Fot. Leichter)

Mientras Re estuvo en posesión de sus fuerzas juveniles, su reinado sobre dioses y humanos fue apacible; pero el tiempo no tardó en causar estragos en su persona. Los textos nos lo describen como un viejo de boca temblorosa y babeante. Más adelante (en este mismo apartado) veremos cómo Isis, aprovechándose de la senilidad del dios, se procuró su nombre secreto, adquiriendo con ello un poder soberano. Incluso los hombres se dieron cuenta del aspecto senil de Re y hablaron de él en términos poco respetuosos, que acabaron por llegar a sus oídos. El dios montó en cólera, reunió su consejo y, después de haber consultado con las demás divinidades sobre las medidas que convenía tomar, decidió lanzar su Ojo divino contra sus levantisos súbditos. Más adelante se verá (cf. Sekhmet) cómo el Ojo divino, adoptando la figura de la diosa Hathor, se precipitó sobre los culpables destrozándolos sin piedad, y cómo el dios, una vez apaciguado, intervino para poner fin a la carnicería, pues su bondad no le permitía contemplar el exterminio de la especie humana.

No obstante, la ingratitud de los hombres le inspiró el deseo de abandonar la Tierra y refugiarse en un lugar donde se viese libre de toda asechanza. Así, pues, la diosa Nut, obedeciendo una orden de Nun, se transformó en una vaca, tomó a Re sobre sus hombros y lo levantó a las más altas zonas de la bóveda celeste, creando al propio tiempo nuestro mundo actual, como explicaremos más adelante (véase Nut).

Una vez el dios-sol hubo cambiado su residencia terrestre por el cielo, llevó allí una vida

Reb. P. 1000



Cuadro simbólico de la carrera del Sol. Dos divinidades con cabeza de chacal y otras dos con cabeza de halcón, adoran al dios Khepri, de cabeza humana tocada con un escarabeo. En un plano superior, cuatro cinocéfalos saludan el nacimiento del Sol. A la izquierda, cuatro divinidades secundarias — serpientes y escarabeos con cuerpo humano — llevan en triunfo a Re Harakhti, a través de su reino. Papiro de la Biblioteca Nacional de París. Imperio Nuevo (1580 a 1090). (Fot. Giraudon)

perfectamente regulada. De Oriente a Occidente, durante las doce horas del día, recorre su imperio en una barca, cuidando de evitar los ataques de su eterno enemigo Apofis (Apapi, Apap), la gran serpiente que habita en el fondo del Nilo celeste y consigue a veces, cuando se produce algún eclipse, engullir la barca solar, pero que al fin y al cabo resulta siempre vencida por los defensores de Re, que la arrojan al abismo. Durante las doce horas de la noche, los peligros que corre el dios son todavía mayores, pero Re sale siempre indemne y pasa de cueva en cueva, aclamado por los habitantes del Hades, que esperan con impaciencia su luz, y vuelven a caer luego, por espacio de veintitrés horas, en la más agobiante oscuridad.

Se cuenta también que Re, cada mañana, renace en forma de un niño, crece hasta mediodía y declina luego como un viejo, para morir por la noche.

Se representa a Re de diversas maneras: como un niño de estirpe real colocado sobre el loto, de donde ha surgido al nacer; como un hombre, sentado o en marcha, que tiene sobre su cabeza el disco solar, en torno al cual se enrosca el ureo, la terrible víbora sagrada que escupe fuego y destruye a los enemigos del dios; o como un hombre con figura de carnero, Efu Re, en quien el Sol muerto se reencarna durante su travesía nocturna.

Frecuentemente surge también ante nosotros un personaje con cabeza de halcón, sobre la cual figura el disco adornado por el ureo; es Re Ha-

rakhti, el gran dios solar de Heliópolis, el soberano de Egipto (véase Harakhtes). Por otra parte, los nombres y las formas de Re son innumerables, como el propio dios proclama; las letanías del Sol, grabadas a la entrada de las tumbas reales, mencionan, por lo menos, setenta y cinco.

Reconocido universalmente como el creador y el dueño del mundo, Re — con quien todos los dioses acaban por identificarse — se constituyó desde el Imperio Antiguo en la divinidad especialmente adorada por los faraones, que se daban a sí mismos el epíteto de « hijos de Re ». Un cuento nos informa de que en cierta ocasión el dios sol, ocupando el lugar del marido legítimo, engendró con Ruditdidit, esposa de su gran sacerdote, los tres primeros reyes de la V dinastía; y cada vez que debe nacer un faraón, Re vuelve a la Tierra para casarse con la Reina.

Del célebre Santuario de Heliópolis — donde el Sol era adorado bajo la figura de un enorme obelisco, cual rayo solar petrificado, y donde se reencarnaba en el cuerpo de toro Mnevis y a veces del ave Benu (véanse estos nombres) — sólo quedan informes ruinas y un obelisco, el más viejo del país, que fue erigido en la XII dinastía por el rey Senusret I.

Kepri significa a la vez « escarabajo » y « el que se transforma ». Para los heliopólitas representa el Sol levante, el cual como el escarabajo, surge de su propia substancia y renace de sí

mismo, Kepri es el dios de las transformaciones, a través de las cuales se hace patente el devenir de la vida. Se representa con los rasgos de un hombre que tiene un escarabajo a modo de rostro, o con una cabeza humana con el escarabajo encima; a veces, también como un simple escarabajo.

Shu (Shou), que forma, con su hermana gemela Tefnet, la primera pareja de la enéada heliopólita y fue creado por Re sin concurso de mujer, se denomina así según una raíz que significa *levantar*, de modo que su nombre puede equivaler a «el que levanta». Análogamente al Atlante de la mitología griega, Shu es el que sostiene el cielo. De él se cuenta que, habiéndose infiltrado, obedeciendo una orden de Re, entre sus dos hijos — Geb, el dios de la Tierra, y Nut, la diosa del cielo —, que hasta entonces habían permanecido estrechamente unidos, los separó violentamente, levantando a Nut en el aire y manteniéndola en esta posición con sus dos brazos extendidos.

Shu es también el dios del aire, el vacío divinizado; pero, como ocurre con las otras grandes divinidades de la Naturaleza, no es objeto de culto.

Se le representa siempre en forma humana, y lleva ordinariamente sobre su cabeza, como signo distintivo, la pluma de avestruz, ideograma de su nombre.

Por ser el sucesor de Re en su reinado sobre la Tierra, conoció, como su padre, las vicisitudes del poder, pues los hijos de Apofis tramaron una conjura contra él y le atacaron en su palacio de At Nub. Fueron vencidos, pero la enfermedad hizo presa en Shu, y sus propios fieles acabaron por abandonarlo. Cansado de reinar, Shu dejó el poder a su hijo Geb y buscó refugio en el cielo, después de una impresionante tormenta que duró nueve días.

Tefnet (Tefnut, Tfenet) parece ser una entidad teológica más bien que una persona individual. En Heliópolis era considerada como la hermana gemela y la esposa de Shu, pero antiguamente habría formado pareja con Tefen, dios del que sólo conocemos el nombre.

Se trata de una diosa-roció o una diosa-lluvia; pero también tiene, al parecer, carácter solar, pues es venerada en forma de una leona — o de una mujer con cabeza de leona —. Los griegos la identificaron a veces con Artemis. En los textos aparece como una copia pálida de Shu; lo ayuda a sostener el cielo, y cada mañana, con él, recibe al Sol naciente cuando traspone la montaña de Levante.

Onuris es la adaptación griega del nombre egipcio Inherit (Inherit, Anher, Anhur, Enhor, Enhuri), que significa, probablemente, «el que lleva a la que está lejos», y se ha traducido

también como «el portador del cielo». Este dios de This y Sebenitos simbolizaba, en la creencia de los antiguos, la fuerza cosmogónica del Sol. Identificado desde un principio con Shu e invocado con el nombre de Onuris Shu, fue considerado como una personificación guerrera de Re. Esto le valió ser asimilado por los griegos a Ares, el dios de los combates.

Se lo representa bajo la figura de un guerrero que lleva un casco adornado con cuatro altas plumas. Cubierto con una larga vestidura bordada, blande a menudo una lanza, y sostiene una cuerda en uno de cuyos extremos está el Sol, a quien conduce. Según ciertas versiones de la leyenda, un ojo de Re huyó una vez de Egipto, y al ser trasladado de nuevo al país, desde Nubia, por Onuris, montó en cólera al ver que otro ojo había ocupado su lugar. Entonces Re se lo colocó en la frente, donde se convirtió en el ureo que protege al dios contra todos sus enemigos.

A Onuris, que gozó de mucha popularidad en el Imperio Nuevo y era conocido con los epítetos de «el Salvador» y «el buen guerrero», se le invocaba con fervor para ahuyentar al

enemigo y a los animales dañinos, misión que realizaba, incansable, desde su carro. Esta popularidad fue de larga duración, pues Heródoto nos habla de las grandes fiestas que vio celebrar en Papremis, y cuenta cómo sacerdotes y fieles se golpeaban mutuamente con inusitado ardor para honrar de este modo a su dios.

Se atribuía a Onuris una esposa, Mehit, que, al parecer, no es sino un desdoblamiento de Tefnet, la esposa-hermana del dios Shu. Mehit era venerada en This y representada como una diosa con cabeza de leona.

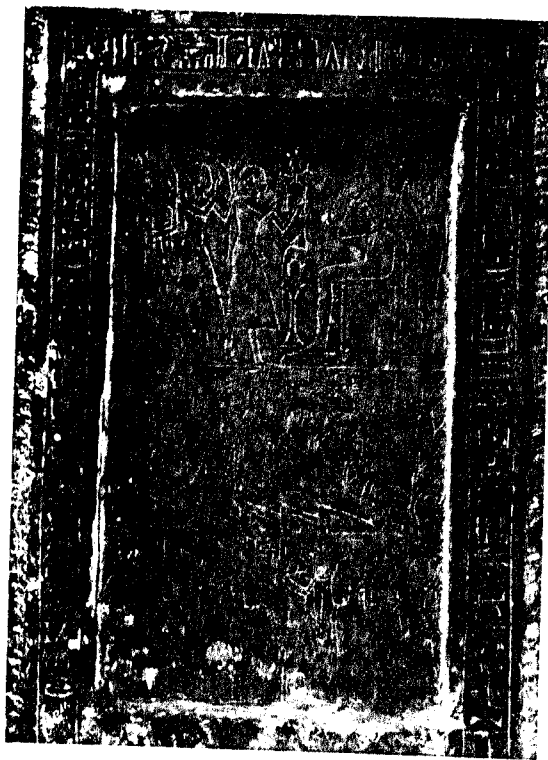
Geb (Kebu, Seb, Sib, Sivu) forma, con Nut, la segunda pareja de la enéada. Plutarco lo identifica con Crono. En realidad, es el dios de la Tierra, el fundamento del mundo, aunque apenas goza, en la época clásica, de una forma elemental de culto.



Onuris, con un brazo levantado en actitud de blandir una lanza, hoy desaparecida. Estatua del Louvre. (Fot. Larousse)

En párrafos anteriores hemos visto cómo Geb fue separado de su esposa-hermana Nut, por obra de Shu. Desde este momento es presa de incontinente dolor, y sus lamentos se oyen día y noche.

Es frecuente representarlo tendido a los pies de Shu, contra quien intentó, en vano, luchar para defender a su mujer. Levantado sobre un codo, con una de sus rodillas doblada, Geb sim-



Osiris, detrás de cuyo trono aparecen, de pie, Isis y Neftis, recibe el homenaje de adoración de sus fieles, los cuales, al llegar a su reino, son acogidos por una diosa que sale a medias del árbol donde se oculta, para ofrecerle el agua y el pan del otro mundo. Estela del Louvre. Imperio Nuevo (1580 a 1090). (Fot. Arch. Phot. d'Art)

boliza de este modo las elevaciones y sinuosidades de la corteza terrestre, representada por su cuerpo, que aparece en ocasiones cubierto de verdor.

Geb se nos muestra como un dios casi siempre desprovisto de atributos particulares; sin embargo, en algún caso su cabeza está adornada con una oca, ideograma de su nombre.

Además, según ciertas leyendas, adopta la figura de un ganso, apodado «el gran alborotador», cuya hembra acaba de poner el huevo del Sol; según otras, es un vigoroso toro, fecundador de la vaca celeste.

Lo frecuente, sin embargo, es que Geb pase por haber engendrado normalmente, con Nut,

los dioses osirios, por lo que es llamado «padre de los dioses».

Geb sucedió a Shu como tercer faraón divino. Su reinado fue poco tranquilo. Según un texto que ensalza las reliquias de un santuario, Geb ordenó que fuese abierta en su presencia una caja de oro conteniendo la serpiente de Re — que este dios había colocado como peligroso talismán, junto con su bastón y una mecha de pelo, en una fortaleza de la frontera oriental de su imperio —. Abierta la caja, la serpiente divina despidió su terrible hálito, que causó la muerte a los compañeros del dios e hirió a éste gravemente. La única medicina que podía curar a Geb era la mecha de Re, que le fue colocada sobre la herida. Tan grande era el poder de esta mecha divina, que cuando, muchos años más tarde, fue introducida en el Lago de At Nub para purificar sus aguas, se transformó al punto en cocodrilo. Geb, ya curado, gobernó sabiamente su reino y levantó un minucioso estado de los nomos y ciudades de todo Egipto; después entregó el poder a su hijo mayor Osiris, y se retiró a la mansión celeste, donde ocupa ocasionalmente el lugar de Tot, haciendo sus veces como heraldo de Re y árbitro de los dioses.

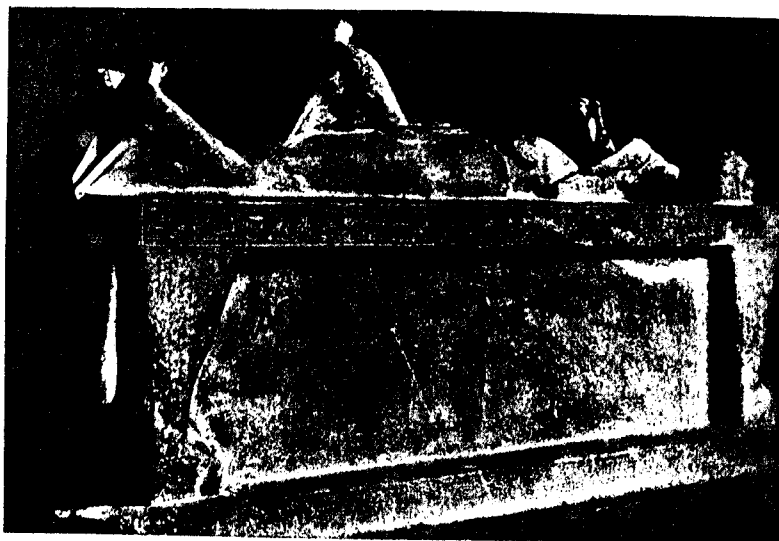
Nut (Neut, Nult), que fue identificada por los griegos con Rea, es la diosa del cielo; pese a esta categoría, no fue objeto de un verdadero culto hasta época histórica. Nut era hermana gemela de Geb, con quien se unió, según se cuenta, contra la voluntad de Re y sin éste saberlo. Por eso, el dios, irritado, ordenó a Shu que separase a los dos esposos, y decretó que la diosa no podría dar a luz en ningún mes ni en ningún año. «Felizmente, Tot se apiadó de ella — nos cuenta Plutarco —, y jugando con la Luna a las damas, le ganó en varias partidas la setenta y dozava parte de su luz, con la que formó cinco días completos. Como estos días no entraban en el cómputo regular, Nut pudo dar a luz, uno en cada día, a sus cinco hijos: Osiris, Haroeris, Set, Isis y Neftis».

Se representa frecuentemente a la diosa del cielo como una mujer cuyo cuerpo tirante y curvado se apoya en el suelo sólo por la punta de los dedos de manos y pies, mientras su vientre estrellado, que Shu mantiene en el aire, forma la bóveda celeste. A veces Nut se nos aparece también en figura de una vaca, que es la que adoptó cuando, por orden de Nun, transportó sobre su lomo a su padre Re, al abandonar éste la Tierra después de la rebelión de los humanos (véase Re). Para obedecer la orden del dios, la vaca se elevó a tal altura sobre sus cuatro patas que, por efecto del vértigo que le acometió, fue preciso apuntalarla, de lo que se encargaron sendas divinidades, una para cada extremidad del animal. Éstas se convirtieron entonces en las cuatro columnas del cielo, mientras que

su vientre, que sostenía Shu, pasó a ser el firmamento, en el que Re colocó millares de estrellas y constelaciones destinadas a iluminar el mundo terrestre. Nut, a quien se conoce frecuentemente como hija de Re, es también la madre del Sol, quien cada mañana nace de su seno en formas diversas, como ya hemos explicado en su debido lugar.

Cuando se representa en figura humana, la diosa lleva en la cabeza una copa redonda, que constituye el ideograma de su nombre. Como protectora de los muertos, aparece con el difunto sobre su seno en estrecho y apretado abrazo, mientras que bajo la tapa de las sepulturas su cuerpo estrellado cubre, tirante, la momia, a la que protege así maternalmente.

Osiris es la transcripción griega del nombre egipcio Usir. Los griegos identificaron a Osiris con varias divinidades de su panteón, especialmente con Dioniso y Hades. En sus orígenes era el dios de la Naturaleza, en quien se encarnaba el espíritu de la vegetación, que muere en la



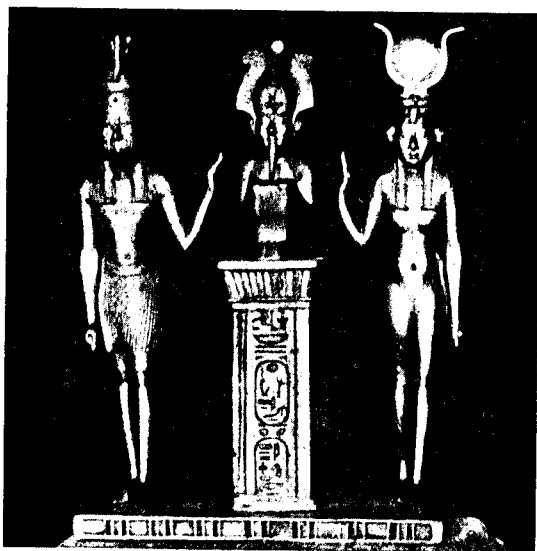
Lecho de Osiris, hallado en Abido, en una antiquísima tumba que, al parecer, consideraron los egipcios como la propia del dios. Escultura de El Cairo. Época indeterminada

época de la cosecha para nacer de nuevo con la germinación de las semillas. En este aspecto, Osiris fue adorado en todo Egipto como dios de los muertos, y como tal ocupó un primerísimo lugar en el panteón egipcio.

Los textos jeroglíficos contienen numerosas alusiones a las gestas del dios, llevadas a cabo en su vida terrestre; sin embargo, la fuente principal de su leyenda es Plutarco.

Osiris, hijo mayor de Geb y Nut, nació en Tebas, en el Alto Egipto. En el preciso momento de nacer, una misteriosa voz proclamó la llegada del «Maestro universal», suscitando a la par transportes de alegría y llantos y lamentos, pues con su advenimiento se conocieron también las desgracias que iban a ocurrirle. Ante tales noticias, Re, a pesar de la maldición que había hecho recaer sobre Nut, se regocijó en extremo y, mandando traer a su nieto ante él, lo reconoció como heredero del reino.

Osiris era un hermoso joven, de tez oscura y talla superior a la de los humanos. Cuando su padre Geb se retiró al cielo, Osiris le sucedió como rey, y en calidad de reina se asoció su hermana Isis. La primera preocupación del nuevo soberano fue la de abolir la antropofagia y comunicar a sus súbditos, todavía en estado salvaje, la técnica necesaria para fabricar herramientas agrícolas y la elaboración del trigo y la vid para obtener sus principales productos, pan, vino y cerveza. El culto de las divinidades no existía aún. Su fundador fue Osiris, quien construyó los primeros templos, esculpió las primeras estatuas, reguló las ceremonias e inventó incluso las dos clases de flautas, que debían servir para fomentar el canto en las fiestas y solemnidades.



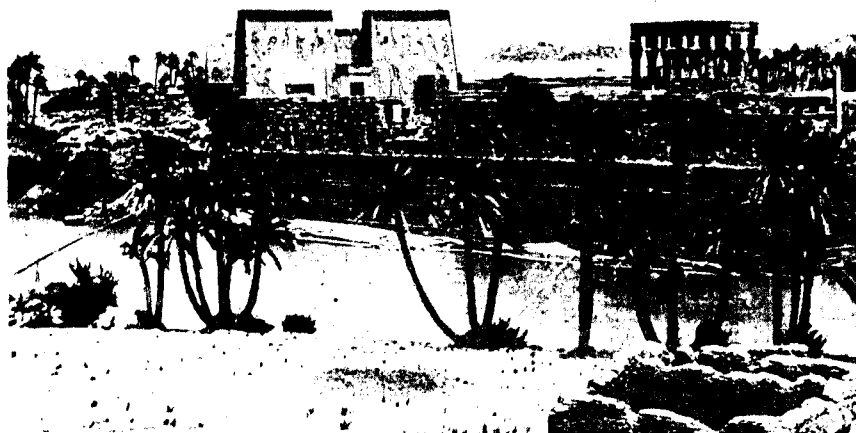
Pendiente de oro macizo y lapislázuli, que contiene los cartones inscritos del faraón Osorkón II, y representa la tríada osiria. Grupo del Louvre. XXII dinastía (945-745). (Fot. Arch. Phot. d'Art)

Vesl. Duri.

Después edificó ciudades y dictó leyes justas a su pueblo, por lo que mereció ser llamado Unofris, el «Ser Bueno», epíteto con el cual se lo conoce en la serie de los faraones divinos.

Así termina la leyenda de Osiris. Lo que podemos desentrañar de sus verdaderos orígenes, nos lo presenta como fetiche de un clan conquistador, que establece a su dios, primero en Bu-

siris (Bajo Egipto), sustituyendo al antiguo señor de la ciudad, Anzti, de quien toma los rasgos físicos y también el nombre, y posteriormente en Abido (Alto Egipto). Aquí, Osiris es identificado con Khent Amenti, el dios-lobo de la neerópolis tinita, y se convierte en la gran divinidad de los muertos, que recibe a veces el sobrenombre de Khent Amentiu, «el jefe de los occidentales», es decir, de los que después de su



Vista de la Isla de Filae y del santuario en el que Isis tuvo adoradores hasta mediados del siglo vi de nuestra Era. Templos de las épocas ptolemaica y romana.
(Fot. Lehnert y Landrock)

Una vez llevada a cabo esta tarea civilizadora en el interior de su país, Osiris quiso extender también al resto del mundo el disfrute de tales beneficios. Nombró, pues, regente a Isis y partió a la conquista del Asia, acompañado de Tot, su gran visir y sus principales oficiales, Anubis y Ofois. Por ser contrario a toda suerte de violencia, conquistó país tras país sin más arma que su bondad. Y no regresó hasta haber recorrido toda la Tierra y dejando en ella su impronta civilizadora.

De regreso en Egipto, Osiris encontró su reino en perfecto estado por haberlo gobernado Isis en su ausencia. Mas no tardó en caer víctima de una conjura tramada por su hermano Set, celoso de su poder. Más adelante veremos (confróntese Isis y Set) cómo en el 17 Atyr, en el año vigésimo-octavo de su reinado, el «Ser Bueno» murió bajo los golpes de los conjurados, y cómo su fiel esposa dio con su cadáver y lo trasladó a Egipto. Bástenos decir, por el momento, que, gracias a sus sortilegios, Isis, con ayuda de Tot, Anubis y Horo, logró que su marido muerto volviese a la vida, levantándose acto seguido las acusaciones que contra él había formulado Set ante el tribunal de los dioses presidido por Geb.

Libre ya de la servidumbre de la muerte, Osiris habría podido volver al trono, aunque prefirió abandonar la Tierra y retirarse a los «Campos Elíseos», donde acoge favorablemente las almas de los justos y reina sobre los muertos (véase Jueces de los muertos).

muerte residen en el lugar donde se pone el Sol.

Del mito de Osiris se han dado muchas explicaciones cósmicas, de las cuales sólo podemos transcribir aquí lo principal.

En su calidad de espíritu de la vegetación que muere y renace siempre, Osiris simboliza el trigo, la vid y los árboles. Representa también al Nilo, cuyas aguas experimentan anualmente una crecida para volver luego a decrecer, así como la luz del Sol, que se oculta cada día en las tinieblas de la noche, y reaparece luego, más brillante, con la aurora. La lucha entre los dos hermanos viene simbolizada por el antagonismo que existe entre el desierto y la tierra fructífera, entre el viento seco y la vegetación, entre la aridez y el agua fecundante, entre la oscuridad y la luz.

Como dios de los muertos, Osiris gozó de una auténtica popularidad, pues daba a sus fieles la esperanza de una vida eterna y feliz más allá de la tumba, bajo la égida de un rey justo y bueno.

Adorado en todo Egipto, Osiris, junto con su esposa Isis y su hijo póstumo Horo — la tríada osiria —, fue especialmente venerado en Abido, donde los sacerdotes mostraban su sepultura, que Amelineau tuvo la suerte de descubrir. Sin duda había que contar entre los afortunados aquellos que podían ser enterrados al abrigo del augusto santuario, o por lo menos tener en él una estela con su nombre grabado, a fin de asegurarse el favor del «Ser Bueno» durante su estancia en el más allá.

Osiris es representado con los rasgos de un hombre que lleva una vestidura formada por bandas blancas, bien arrolladas y ajustadas al cuerpo. Aparece unas veces de pie, y otras, sentado. Domina su faz verdosa una mitra de color blanco con una pluma de avestruz a cada lado. Este tocado se llama la corona *Atef*. Colgada del cuello lleva una especie de corbata encarnada, y sus manos, saliendo de la mortaja funeraria, sostienen, cruzados sobre el pecho, el látigo y el *hiq* — un cetro terminado en gancho —, que simbolizan el poder supremo.

Osiris tenía incontables nombres y apodos; en las letanías que se conservan en el *Libro de los muertos*, pasan del centenar.

Como otras muchas divinidades, gustaba de reencarnarse, y no sólo en animales. Reencarnaciones de este tipo eran el toro Onufis, el carnero sagrado de Mendes, el ave Benu; pero también tomó la forma de Djed, simple fetiche que parece haber sido su representación más antigua, cuando conducía al combate a sus adoradores prehistóricos. Unos creen que el Djed, en sus orígenes, fue una simple rama desgajada de un abeto, y otros opinan que lo fue de otra conífera. Pero sea de ello lo que fuere, lo cierto es que en la época clásica aparece en forma de una columna coronada con cuatro capiteles, en la que ciertos textos quieren ver representada la columna vertebral del dios, conservada en el célebre santuario de Busiris.

Para terminar, digamos algo de las fiestas que se celebraban en determinadas fechas de la leyenda osiria. En tales fiestas se ofrecía al pueblo la representación de verdaderos misterios, en los cuales los sacerdotes y sacerdotisas desempeñaban los principales papeles de la pasión y resurrección del dios.

Isis es la transcripción griega de Iset (Eset). Esta divinidad fue identificada por los griegos con Deméter, Hera, Selene y, en los últimos tiempos, con Afrodita, debido a la confusión tardía de Isis con Hator. Al parecer, Isis, cuya popularidad en época tardía fue tan grande que absorbió las atribuciones de todas las diosas, debió de ser en sus orígenes una divinidad del Delta, de carácter más bien modesto, que era adorada en Per Hebet, al norte de Busiris, donde conservó siempre un importante templo. Pronto fue unida en matrimonio al dios de la ciudad vecina, es decir, a Osiris, con quien formó una tríada, junto con el hijo de ambos, Horo. Su popularidad entonces fue en aumento, lo mismo que la de su esposo y la de su hijo.

Su leyenda, tal como nos la explica Plutarco, es la siguiente: Isis fue la primera hija de Geb y de Nut, y nació el cuarto día de los epagómenos en los pantanos del Delta. Su hermano mayor, Osiris, la eligió como esposa; desde entonces se sentó a su lado en el trono de los vivientes, y le ayudó en su obra civilizadora ense-

ñando a las mujeres a moler el grano, hilar el lino y tejer telas; también enseñó a los hombres a curar las enfermedades, y los acostumbró a vivir en familia, instituyendo el matrimonio.

Durante la ausencia de su esposo, que había marchado a conquistar pacíficamente el mundo, Isis gobernó con prudencia como regente.

Cuando llegó hasta ella la noticia de que Osiris había muerto a manos de su hermano común, Set, le embargó un dolor incontenible, y cortándose la cabellera y rasgando sus vestiduras, partió en busca del cofre en el que los conjurados habían encerrado al «Ser Bueno», arrojándolo luego al Nilo.

Por la boca tanítica del río, el cofre pasó al mar, y el oleaje lo llevó hasta las costas de Fenicia, al pie de un tamarindo. Este árbol creció con mucha rapidez y ocultó enteramente el cofre en el interior de su tronco. Y cuando fue aserrado por orden del rey de Biblos, Malcandro, que quería apuntalar con él el techo de su palacio, despidió un olor tan extraordinario, que su fama se extendió por el país, hasta llegar a oídos de Isis. Ésta comprendió en seguida de qué se trataba y, sin perder tiempo, se dirigió a Fenicia. Allí, la reina Astarté le confió su hijo recién nacido, al que Isis hubiese concedido la inmortalidad si su madre no se hubiera puesto a gritar, rompiendo con ello el hechizo, al ver



La diosa tutelar Isis extiende los brazos para proteger el cofre en cuyo interior se guardan los vasos que contienen las vísceras de Tutankamón. (Fot. Bruce Comp. Londres)



Isis arrodillada a los pies del sarcófago, cuya cabecera guarda su hermana Neftis, protege al muerto con sus alas extendidas. Bajorrelieve perteneciente al sarcófago de Ramses III, del Louvre. XX dinastía (1205 a 1090).
(Fot. Arch. Phot. d'Art)

que la diosa templaba al niño en las llamas purificadoras. Isis tranquilizó a Astarté, dándose a conocer y revelando el motivo de su estancia en el país. Acto seguido le fue entregada la milagrosa columna, de cuyo interior extrajo el

cofre que contenía el cuerpo de su esposo. Bañando el precioso ataúd con sus lágrimas, dispuso su rápido traslado a Egipto; una vez allí, para sustraerlo a los designios de Set, lo mantuvo oculto en los pantanos de Butó. Sin em-

bargo, la casualidad quiso que Set descubriese el cadáver de su hermano y se apoderase de él con ánimo de aniquilarlo, para lo cual lo cortó en catorce fragmentos, que luego dispersó.

Sin desanimarse por ello, Isis buscó los preciosos despojos y reconstituyó el cuerpo de Osiris con un perfecto reajuste de los fragmentos. Después, con la ayuda de su hermana Nefthis, de su sobrino Anubis, de Tot, el visir del difunto, y de su hijo póstumo, Horo, que había concebido uniéndose al cuerpo de su esposo, al que sus prácticas mágicas consiguieron reanimar, efectuó por vez primera el rito de embalsamar cadáveres, que devolvió al instante una vida eterna al dios asesinado.

Luego se retiró a los pantanos de Buto para escapar a la ira de Set y educar a su hijo Horo, hasta que éste llegase a la edad de vengar a su padre. Gracias a sus artes mágicas, su hijo pudo vencer todos los peligros.

En efecto, Isis era una maga de gran renombre, a cuyos maleficios no escapaban ni siquiera los dioses. Cuando no era sino una sencilla mujer al servicio de Re, según se cuenta, obligó a este gran dios a declararle su nombre secreto. En otra ocasión, aprovechando que el dios Sol se había convertido en un viejecito inseguro y lleno de babas, fabricó, sirviéndose de tierra humedecida con la saliva divina, una serpiente venenosa que colocó en el camino por donde debía pasar Re y le mordió cruelmente. Incapaz de curarse a sí mismo de un mal cuya procedencia ignoraba, el dios recurrió a las artes de Isis, pero ésta no accedió a conjurar el veneno hasta que Re, vencido por el dolor, se resignó a revelar su verdadero nombre. Entonces, el veneno pasó del cuerpo del dios al de Isis, a escondidas de las demás divinidades.

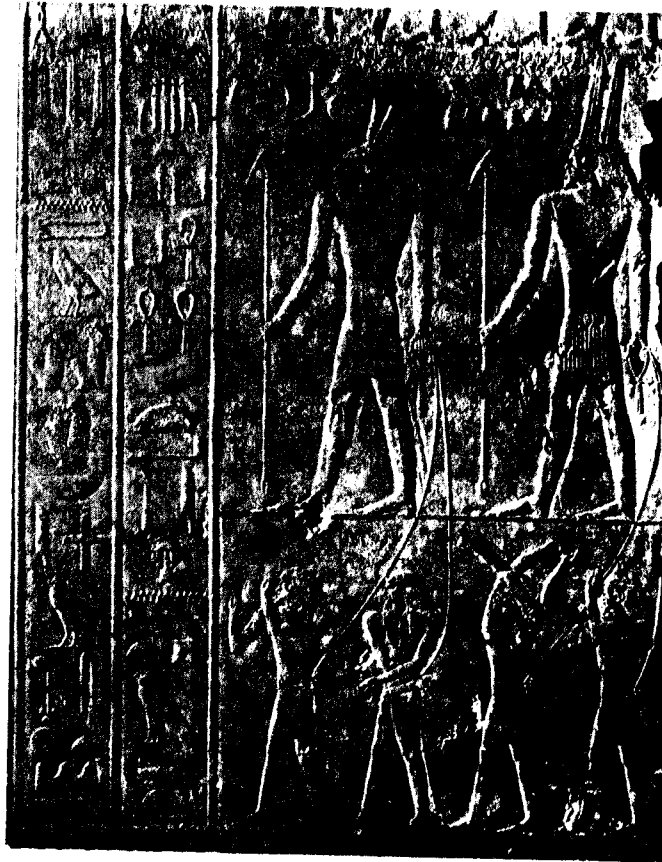
En el mito osirio, Isis representa el suelo fértil de Egipto, fecundado anualmente por la inundación del Nilo (Osiris), de quien está separada por Set (el desierto árido).

La importancia de su culto fue creciendo más y más, hasta oscurecer el de las restantes diosas. La devoción a Isis traspasó las fronteras de Egipto y, en la época grecorromana, marinos y mercaderes la llevaron hasta el Rin, como estrella del mar y patrona de viandantes.

En el Valle del Nilo continuó en el fervor de sus fieles hasta bien entrada la época cristiana. A mediados del siglo VI, bajo el emperador Justiniano, su principal santuario, erigido en la

extremidad meridional del país, fue cerrado al culto y transformado en iglesia.

Para honrar a Isis se celebraban en primavera y en verano grandes fiestas y procesiones espléndidas. Éstas han sido descritas por Apu-



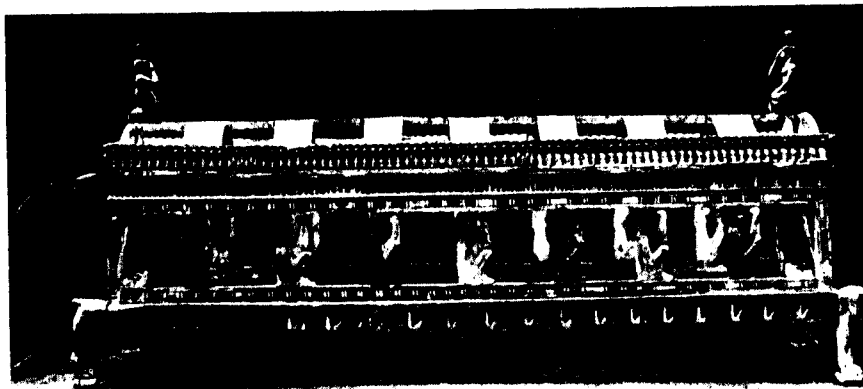
Set, con cabeza de animal tifonio, y Sopdu, de cabeza humana tocada con dos altas plumas, conducen prisioneros, encadenados, ante el faraón Sahure. Bajorrelieve de Berlín. V dinastía (2750 a 2625)

leyo, que era un iniciado en los misterios isiacos y gracias al cual podemos aproximarnos al secreto que, para el común de los mortales, son las ceremonias de iniciación.

Isis suele ser representada como una diosa que lleva sobre su cabeza un trono, que es el ideograma de su nombre. En algunos casos, y en época tardía, su tocado lo forman dos cuernos de bóvido, entre los cuales se interpone un disco, que suele adornarse con una pluma a cada lado. Por último, existen representaciones de Isis con una cabeza de vaca sobre un cuerpo humano. Estos cuernos y esta cabeza de animal tienen por objeto demostrar simplemente que se identifica a Isis con Hator. Sin embargo, Plutarco, rehuendo esta explicación, trata de dar otra. Por haber querido Isis intervenir — nos

dice el escritor griego — en favor de Set, el asesino de su esposo y, a la vez, su propio hermano, y sustraerlo a la justa venganza de su hijo Horo, éste, desesperado, revolvióse contra su madre

caja será para quien la colme a la medida ». Osiris se dejó convencer y entró en el cofre. Inmediatamente, los conjurados se precipitaron para cerrar la tapa, y, sin perder un momento, lo



Neftis e Isis, arrodillados a la cabecera y a los pies, respectivamente, del lecho fúnebre, lloran al muerto, asimilado a Osiris. Museo de El Cairo. Época ptolemaica (332 a 30 a. de J. C.)

y la decapitó. Entonces, Tot, con sus prácticas mágicas, la metamorfoseó dándole una cabeza de vaca.

Por otra parte, la vaca es el animal sagrado de la diosa, la cual tiene como fetiches el nudo mágico *Tal*, llamado *nudo de Isis*, y el sistro, emblema de Hathor.

Es frecuente que en las representaciones escultóricas o pictóricas de Isis, ésta aparezca junto a Osiris, a quien protege, así como a los muertos, con sus brazos alados. También suele aparecer llorando al pie de los sarcófagos o velando junto a los vasos canopos. También es corriente verla representada en su calidad de madre de Horo, amamantando a su hijo o acompañándolo más tarde en sus luchas contra Set.

Set (Sh, Shtu), el Tifón de los griegos, es el nombre del malvado hermano de Osiris, que acabó siendo la encarnación del espíritu del mal.

Hijo de Geb y de Nut, Set nació antes de tiempo, según nos cuenta Plutarco, en el tercer día de los epagómenos, y desgarrando el flanco de su madre. Era de carácter áspero y violento, y tenía la piel blanca y el cabello rojo, lo cual era motivo de odio por parte de los egipcios, que lo comparaban con la pelambrea de un asno.

Pronto sintió celos de Osiris, su hermano mayor. Set ambicionaba apoderarse del trono, y para este objeto se valió de las grandes fiestas que se celebraron en Menfis para festejar el regreso victorioso del « Ser Bueno » a Egipto. Contando con la ayuda de setenta y dos cómplices, invitó a su hermano a un banquete, en el transcurso del cual ordenó que se trajese un gran cofre, maravillosamente labrado. Una vez el cofre en su presencia, dijo bromeando : « Esta

caja será para quien la colme a la medida ». Osiris se dejó convencer y entró en el cofre. Inmediatamente, los conjurados se precipitaron para cerrar la tapa, y, sin perder un momento, lo arrojaron al Nilo, cuya corriente lo llevó hasta el mar, y de allí pasó a Biblos. Ya hemos visto cómo Isis recobró el precioso cargamento y cómo Set, cazando a la luz de la luna en las tierras pantanosas del Delta, dio con él casualmente, y cómo, por fin, tras haber reconocido el cadáver como el de su hermano, lo cortó en pedazos, que diseminó por los campos. Después

de ello, el usurpador, creyéndose impune y dueño y señor del reino, se confió totalmente. No le preocupó en absoluto que su esposa Neftis se hubiese pasado a los partidarios de Osiris y lo hubiera abandonado, lo mismo que otras divinidades que, para escapar al cruel tirano, se refugiaron en el cuerpo de distintos animales. Pero había que contar todavía con Horo. El hijo de Isis crecía en los pantanos del Delta, y estaba llamado a ser el ejecutor de la venganza de su padre Osiris y recobrar el reino usurpado por Set (véase, más adelante, Harsiesis).

Como ya hemos dicho, Set representa en la leyenda osiria el eterno adversario, la personificación del desierto árido, la sequedad y las tinieblas, frente a la tierra fértil, el agua fecunda y la luz. Todo lo que significa creación y tiene signo benéfico, procede de Osiris; todo lo que es perversidad y destrucción, tiene su fuente en Set.

Sin embargo, en época primitiva el carácter desfavorable del dios no era tan ostensible. Los textos más antiguos encontrados en las pirámides nos lo presentan como Horo el Antiguo, más bien que como hermano de Osiris, y nos hablan de sus luchas terribles, las cuales sólo pudieron zanjarse con el decreto divino que dio la victoria a Osiris y relegó a Set al desierto (véase Haroeris). Más tarde, con el incremento de la leyenda osiria y la contaminación de los dos Horo, Set convirtiéndose no ya en el hermano de Horo, sino en su tío, el eterno enemigo de Osiris.

En sus orígenes, Set fue, al parecer, el señor del Alto Egipto, a quien desposeyeron de su poder los adoradores del dios-halcón. Y acaso las luchas legendarias entre los dos hermanos

no sean sino la cobertura mítica de realidades históricas.

En tiempos del Imperio Antiguo y del Imperio Medio, los bajorrelieves representan a Set y Horo conduciendo varios prisioneros al rey, o bien, al pie del trono real, trenzando alrededor del emblema que expresa la idea de reunión, las plantas del Alto y del Bajo Egipto. Tal era el gesto simbólico del «Sma tauri», es decir, «la unión de los dos países».

Durante el período de dominación de los hicsos, los nuevos dueños del territorio identificaron a Set con su gran dios guerrero Sutek, y le edificaron un templo en la capital hicsa: Avaris. En el Imperio Nuevo, Ramsés II, cuyo padre se llama Seti, «el Seteo», no teme proclamarse «el amado de Set». No obstante, los adoradores de Osiris se irritan de que se rinda culto al asesino del «Ser Bueno», y, así, vemos que Seti manda borrar de las paredes de la tumba de Osiris la figura del hermano maldito, y se atribuye a sí mismo el apelativo de Osirio, en vez del de Seteo.

Sólo a mediados del siglo x, bajo los reyes de la XXII dinastía, el asesino de Osiris comenzó a sufrir realmente el castigo de su crimen. Sus estatuas fueron derribadas, y su imagen, raída de los bajorrelieves. Si alguien escribía su nombre, se lo obligaba a borrar la inscripción. Por último, Set fue expulsado del panteón egipcio y se convirtió en la divinidad de los impuros. El antiguo dueño del Alto Egipto acabó siendo una especie de diablo, enemigo, por tanto, de todos los dioses.

Los asnos, antílopes y otras bestias del desierto, como el hipopótamo, el verraco, el cocodrilo y el escorpión, eran considerados como tifonios, y se contaba que el dios del mal y sus seguidores habían buscado refugio en sus cuerpos para sustraerse a la persecución del victorioso Horo. También, según la tradición, Set adoptó la forma de un negro jabalí para hender el ojo de Horo; y cada mes atacaba y devoraba a la Luna, puesto que se creía que en ella se había refugiado el alma de Osiris.

Se representa a Set bajo la figura de un animal fantástico, con una jeta curvada y penetrante, orejas cuadradas y enhiestas y una cola tiesa y formando horquilla. Por supuesto que este animal no ha sido identificado con certeza, y se lo llama *animal tifonio*. También adopta Set la figura de un hombre que lleva sobre sus hombros la cabeza de este cuadrúpedo.

Neftis es la transcripción griega de Nebt Het. Plutarco le atribuye los nombres de Telete, Afrodita y Nice.

Se la representa bajo la figura de una mujer que lleva sobre la cabeza los dos jeroglíficos que sirven para formar su nombre: una cesta (*Neb*) colocada sobre el signo del castillo (*Het*), cuyo significado es «la señora del castillo». En sus

orígenes era una divinidad de ultratumba. Más tarde, en la leyenda osiria figuró como la hija segunda de Geb y Nut. El segundo de sus hermanos varones, Set, la tomó por esposa; pero como su unión no fue fecunda, deseó concebir un hijo con su hermano mayor, Osiris. Para lograr su propósito, Neftis lo embriagó y lo atrajo inconsciente a su tálamo. De esta unión adúltera nació Anubis.

Según esta leyenda, Neftis parece representar la orla del desierto, corrientemente árida, pero fecunda en determinadas ocasiones con motivo de las crecidas del Nilo. Cuando Set hubo consumado el fratricidio, su esposa, horrorizada, lo abandonó, pasándose al partido de los osirios y ayudando a su hermana Isis a embalsamar el cadáver del dios asesinado. Un papiro nos ha conservado el texto de las lamentaciones fúnebres, en las que Neftis alternó con Isis.

Análogamente a su modo de proceder en el embalsamamiento de su hermano, «las dos gemelas», como se llaman con frecuencia, asumieron juntas la vigilancia del muerto, que, por virtud de los ritos, se había convertido en un Osiris. Es corriente verlas representadas en las tapas de los ataúdes y en las superficies de los sarcófagos, de pie o arrodilladas, con sus brazos alados extendidos en un gesto de protección.

Horo corresponde al latín *Horus*, transcripción del griego *Horos* y el egipcio Hor, y es el



Horo hieracocéfalo, y Set, con cabeza de animal tifonio, simbolizan la unión del Bajo y Alto Egipto, atando, en torno al signo que expresa la idea de reunión, las plantas heráldicas del Norte y del Sur. Bajorrelieve de El Cairo, perteneciente al cartón de Sesostri I. XII dinastía (2000 a 1798). (Fot. Oropesa)



Horo hieracocéfalo efectuando para el rey el gesto de la purificación, que simultáneamente realiza siempre otro dios, Set, en la época antigua, y Tot, desde el Imperio Nuevo. Estatua del Louvre. Época indeterminada. (Fot. Giraudon)

nombre de un dios solar corrientemente identificado con Apolo. Se lo representa bajo la forma de un halcón, o de un dios con cabeza de halcón.

Los egipcios se servían del nombre Hor, que guarda consonancia con el término que significa *cielo*, para denominar al halcón, ave que vuela constantemente sobre sus cabezas. Muchos incluso concebían el cielo como un halcón divino, cuyos ojos son el Sol y la Luna. Los adoradores de esta ave, que aparece representada en las enseñas de época prehistórica, debieron de ser numerosos y con gran poder, pues desde los tiempos más antiguos el halcón es considerado como el ser divino por excelencia; y el jeroglífico que encierra la idea de *dios* es un halcón.

En todos los lugares en que se instalaron los seguidores del halcón, fue adorado Horo. Sin embargo, al correr de los tiempos, la función y los atributos de este dios se diversificaron y especializaron en distintos santuarios, hasta el punto de que en el panteón egipcio no se encuentran menos de veinte modalidades de Horo, entre las cuales conviene destacar a Horo el mayor, Haroeris, los halcones de carácter solar, tales como Hor Behedet, el Horo de Edfú y el

Horo hijo de Isis, perteneciente a la leyenda osiria; y, finalmente, Harsiesis, el hijo que vengó a su padre.

Haroeris es la transcripción griega de Hor Ur, que significa Horo el mayor.

Es adorado en Latópolis con el nombre de Horkhenti irti, es decir, «Horo que gobierna ambos ojos», y en Farbeto, con el de Hor Merti, «Horo el de ambos ojos». Es el propio dios del cielo; sus dos ojos son el Sol y la Luna, cuyo nacimiento se celebraba, según Heródoto, el último día de Epifi, en que se da la conjunción de los dos astros.

En los textos de las pirámides, Haroeris figura como hijo de Re y hermano de Set. En ellos, la oposición eterna entre las tinieblas y la luz aparece simbolizada por inacabables combates, en los que Set arranca el ojo a Horo, mientras que éste mutila a su implacable adversario. Hemos visto ya de qué modo el tribunal de los dioses zanjó la disputa, concediendo la victoria al dios halcón, que, desde el final de la II dinastía, será considerado como el antepasado divino de los faraones, figurando en su protocolo con el apelativo de Hor Nubti, «Horo vencedor de Set».

Behedet, «el de Behedet», o bien, Hor Behedet (Harhuditi), es otra de las denominaciones del gran Horo celeste, venerado en Behedet, barrio de la antigua Edfú—la Apolinópolis Magna de los griegos, quienes identificaron a la divinidad del santuario con su dios Apolo—. Suele representarse bajo la forma de un disco solar con alas, figura que puede verse en la parte superior de las puertas de los templos. También es frecuente en los cuadros de batallas, en los que aparece volando por encima del faraón como un halcón de alas desplegadas que sostiene en sus garras el espantamoscas místico y el anillo, símbolo de la eternidad.

Los bajorrelieves del templo de Edfú nos presentan a Behedet como un dios con cabeza de halcón, que acaudilla, en su lucha contra Set, a los ejércitos de Re Harakhti, el gran dios de quien ya hemos tratado (véase Re), y que encarna la identificación, en una misma divinidad, de Re y de una forma especial de Horo adorada en Heliópolis.

Haractes es la transcripción griega de Harakhti, «Horo horizonio», que simboliza al Sol en su marcha diurna de uno a otro horizonte. Desde un principio fue identificado con Re; luego asumió sucesivamente todas las funciones de este dios, el cual, apropiándose a su vez los epítetos de Horo, impuso su predominio en todo Egipto con el nombre de Re Harakhti.

Harmakhis es la transcripción griega de Hor-m-akhel, «Horo que está en el horizonte».

Se ha incurrido frecuentemente en el error de tomarlo — con el apelativo de Re Harmakhis — por Re Harakhti. Se trata del hombre propio de la Gran Esfinge. Ésta, de casi 20 m. de altura y 60 m. de longitud, fue esculpida en una roca, y presenta los rasgos del rey Kefrén, junto a cuya pirámide se mantiene vigilante desde hace más de cinco milenios. Personifica al Sol levante, y constituye para este soberano un símbolo de resurrección.

Situada al borde del desierto, sus enormes proporciones no consiguen preservarla de la invasión de arena que, desde la Antigüedad, va amenazándola. Una estela nos cuenta que esta esfinge se apareció en sueños al que con el tiempo sería Tutmés IV, y que entonces no era sino una persona de sangre real, pero no príncipe heredero. El niño se había dormido a su sombra cuando oyó una voz que le ordenaba quitar la arena acumulada, prometiendo recompensarlo por su trabajo: «Tutmés, hijo mío — exclamó la voz —; soy tu padre Harmakhis-Kepri-Atum, y te concedo la dignidad de Rey... para que realices los deseos de mi corazón...».

Harsiesis es la transcripción de Hor-sa-iset, es decir, «Horo hijo de Isis». Ya hemos contado (véase Isis) cómo esta diosa, de la cual se decía que lo concibió sin concurso de varón, lo introdujo en la familia osiria cuando fue dada en matrimonio a Osiris, y cómo madre e hijo gozaron de una popularidad que no cesó de aumentar al propio tiempo que la del «Ser Bueno». Esta popularidad llegó a ser tal, que Harsiesis, un dios-halcón de menor cuantía que tenía su sede en las cercanías de Buto, y al que se llamaba Horo el Joven, para distinguirlo de Horo el Mayor, acabó por eclipsar a los demás Horo, cuyas funciones y atributos pasaron a engrosar el patrimonio de aquél.

La leyenda osiria cuenta el nacimiento póstumo del hijo que Isis tuvo de Osiris por procedimientos mágicos — reanimando el cadáver del dios asesinado —, y al que dio a luz antes de tiempo en la isla flotante de Chemnis, en las inmediaciones de Buto. En su primera juventud se lo conoce con el nombre de Horpa-Kherd, «Horo niño»,

nombre que se ha transformado en Harpócrates.

Se lo representa bajo la figura de un tierno infante, desnudo o adornado con alhajas, con el cráneo completamente afeitado, y respetando sólo el mechón de cabellos que suele caerles a los niños sobre la frente. Es corriente que su madre lo tenga sentado sobre las rodillas, con ademán de darle el pecho. En efecto, el niño se chupa un dedo con un gesto que, interpretado erróneamente por los griegos, los cuales creyeron que invitaba a guardar silencio, valió al dioscello una no despreciable fama como divinidad del silencio. El hijo de Isis, por temor a que se convirtiera en objeto de las asechanzas de Set, fue criado en la soledad; casi sin fuerzas al nacer, sólo pudo escapar a los frecuentes peligros que lo amenazaron, gracias a los poderosos sortilegios de su madre, mordeduras de fieras, picaduras de escorpiones, incendios, dolores, etc., cuya relación se ha conservado en las fórmulas que empleaban los magos para curar a sus clientes en casos análogos.

Mientras tanto, Horo iba creciendo. Osiris se le aparecía con frecuencia y lo instruía en el arte de la guerra, a fin de que pudiese estar pronto en condiciones de combatir contra Set para reivindicar su herencia y vengar a su padre. El cumplimiento de esta finalidad, la más alta y gloriosa, le valió el apodo de Harendotes, que es la transcripción griega de Hor-nedj-itef, «Horo, vengador de su padre».



De pie, en el balcón de su palacio, Seti I, sobre cuya cabeza planea el halcón Horo, por mediación de dos servidores hace entrega de collares de oro al jefe de su harén, Hor Min. Estela del Louvre. XIX dinastía (1350 a 1205). (Fot. Arch. Phot. d'Art)



Harmakis, gran esfinge de Gizeh, después de haber sido quitada la arena que la sepultaba desde la Antigüedad, según podemos comprobar en la estela erigida entre sus patas a mediados del siglo XV a. de J. C. Coloso contemporáneo de la segunda pirámide. IV dinastía (2900 a 2750). (Fot. Lehnert y Landrock)



Aquí vemos a Isis, presentando el pecho a Horus niño, su hijo Harsiesis, al que sostiene sobre sus rodillas

Las expediciones del dios contra el asesino de su padre están esculpidas en las paredes del templo de Edfú. En él se identifica, en esta época far-



Estela de la esfinge, en cuya parte superior se encuentra representado dos veces Tutmés IV en adoración ante Harmakis, quien lo premió con el acceso al trono por haber retirado las arenas que lo cubrían. Estela esculpida hacia el año 1420 a. de J. C. (Fot. Keystone)

dia, a Behediti con el hijo de Isis, del mismo modo que Set se confunde con Apofis, el enemigo eterno del Sol. En una larga serie de bajo-relieves está representado como Hartomes, es decir, como «Horo el lancero», que atraviesa con su lanza a sus adversarios, en tanto que los «seguidores de Horo» despedazan a los «partidarios de Set», que tratan en vano de buscar refugio en el cuerpo de los cocodrilos, de los hipopótamos y demás animales tifonios.

Para poner fin a la guerra, que se prolongaba demasiado, los dioses citaron ante su tribunal a los dos adversarios. Set alegaba que su sobrino era un bastardo, un supuesto hijo de Osiris, pero Horo consiguió probar victoriosamente que su nacimiento fue legítimo, y los dioses, después de condenar al usurpador a restituir a Horo su herencia, declararon a éste señor del Alto y Bajo Egipto, lo cual expresaban sus apelativos de Harsomtut, transcripción de Harsma-tauti, «Horo, unificador de los dos territorios», y Hor-pa-neb-tauti, «Horo, señor de ambos países».

Horo se entregó entonces a la tarea de restablecer por doquier la autoridad de Osiris y del ciclo solar, mandando edificar templos, donde aparecía representado de diversas maneras, según las acciones en que participó contra los «seguidores de Set», sus irreconciliables enemigos. Después tuvo un reinado pacífico, que comprendió a todo Egipto, y apareció siempre como el dios nacional, antepasado de los faraones, que habrían de tener a gala en lo sucesivo el llevar el título de «Horo redivivo».

Por lo mismo que se lo adoraba en todo Egipto, a la par que su padre Osiris y su madre

Isis, Horo figuraba también en las triadas de muchos santuarios, ya en calidad de jefe, ya como príncipe consorte, ya como dios-niño. Por eso en Edfú y en Ombos aparece como dios supremo que tiene por compañera a Hator. En cambio, en Dendera, donde esta diosa es la soberana indiscutida, Horo no es sino un personaje privilegiado, pero secundario; es el marido de la crina.

En las representaciones de los templos, hasta principios del Imperio Nuevo, lo encontramos actuando juntamente con Set para coronar al rey, purificarlo, introducirlo en el santuario o hacer el simbólico gesto del *Sma tani* (página 25). Pero más tarde, en escenas análogas, Tot ocupa el lugar del asesino de Osiris. Aparte esto, vemos a Horo combatiendo con los seguidores de Set, llorando a Osiris y tributándole honras fúnebres, y en el mundo de ultratumba lleva al muerto a presencia del «Ser Bueno», y con frecuencia vigila el pesaje de su alma.

X.Sf
Hator (Hatyr, Atyr, Atyr) es el nombre de la importante divinidad egipcia que los griegos identificaron con Afrodita.

Hator es la diosa del cielo, a la que corrientemente se considera como hija de Re y esposa de Horo. A veces, sin embargo, es tenida por la madre de éste, por interpretar el significado de su nombre como

«la morada de Horo» y explicar que reside en ella el dios solar que, al atardecer, vuelve a ocupar su sitio en el seno materno para reaparecer cada mañana.

Los textos explican también que es la gran vaca celeste, creadora del mundo y cuanto en él se contiene, incluso el Sol.

La diosa posee un fetiche, el sistro, en el que se reencarna frecuentemente. El sistro es un instrumento musical que aleja los malos espíritus, y en atención a este símbolo, el arquitecto de Dendera planeó las columnas de su templo en forma de colosales sistros.

Hator es la protectora de las mujeres, a cuyo tocado gusta de transmigrar, por lo que conoció una inmensa popularidad como diosa de la alegría y del amor. Era proclamada «señora de la alegría y soberana de la danza, señora de la música y soberana del canto, señora del salto

y soberana del trenzado de guirnaldas». Su templo es «la sede de la embriaguez y el lugar por excelencia de la vida feliz».

Como divinidad de los vivientes, Hator aparece alimentándolos con su leche, y se representa ofreciendo su pecho al rey, al que tiene en brazos o sobre sus rodillas. Cuando Hator adopta la forma de vaca, el faraón aparece también como un lactante.

Si Hator es benévola para con los vivos, lo es todavía más para con los difuntos. Con el



La vaca Hator alimenta con su leche a Amenofis II, arrodillado bajo su vientre. Estatua de El Cairo. XVIII dinastía (1580 a 1350)

apelativo de «Reina de Occidente» es considerada como protectora de la necrópolis tebana. Las viñetas del *Libro de los muertos* nos la presentan sacando la mitad del cuerpo por encima de la montaña líbica, que forma el límite del mundo de los vivos, para recibir a los que entran en los dominios de la muerte y montar sobre su lomo para sustraer a toda clase de peligros a los que saben invocarla con las fórmulas prescritas. También se llama la «Señora del Sicomoro», aludiendo al hecho de que se oculta a veces en el follaje de un gran árbol situado al borde del desierto, del que sale para presentar al difunto, como dones de bienvenida, el agua y el pan. Por último, se cuenta que Hator sostiene la larga escalera por la cual los justos suben a los cielos. Cada vez más, la diosa fue limitándose a sus funciones de divinidad funeraria, hasta el punto de que en época tardía las difun-

león.
10015.

tas no se atribuyen el nombre de Osiris, sino el de Hator.

Su principal santuario estaba en Dendera. Allí recibía el homenaje de sus adoradores en compañía de su esposo, el Horo de Edfú, quien en este lugar le cedía sus prerrogativas, y de su hijo Ihu (Éhi), «el tocador de sistro», que aparece como un niño que toca este instrumento a los pies de su madre. En el templo de Dendera se celebraban grandes fiestas, sobre todo para festejar la entrada del Nuevo Año, aniversario de su nacimiento. Antes de rayar el alba, los sacerdotes subían a las partes altas del santuario, llevando la imagen de la diosa y exponiéndola a los rayos del Sol levante. A continuación se exteriorizaba el regocijo en forma que a veces llegaba al verdadero carnaval, y la fiesta terminaba en plena embriaguez.

También se adoraba a Hator en Edfú junto con la principal divinidad del templo, Horo, y el hijo de ambos, Harsomtut. Lo mismo ocurría en Ombos, donde Hator aparecía a la vez en las dos tríadas del santuario. Incluso era venerada fuera de Egipto. Más allá de sus límites se tenía por «Señora del país de Punt», en la costa somali, donde probablemente su culto era muy antiguo; por «Señora del país de Mafkat», en la Península de Sinaí, y por «Señora de Biblos», en Fenicia, nación en que se localizó pronto una parte de la leyenda osiria.

Anubis es la transcripción griega de Inpu (Anpu); esta divinidad fue identificada por los griegos con Hermes Psicopompo, y tenía como misión la de franquear a los difuntos los caminos del más allá. Generalmente se lo representaba en forma de un negro chacal de espesa cola, o como un hombre de piel negruzca, con cabeza de chacal o de perro. El perro era el animal sagrado de Anubis; por eso los griegos dieron a la metrópoli de su culto el nombre de Cinópolis.

Desde los tiempos de las primeras dinastías, Anubis es la divinidad de los embalsamamientos. Además, a él se dirigen, de modo casi exclusivo, oraciones fúnebres, en las que siempre conservará un lugar preponderante.

En los textos de las pirámides, Anubis aparece como el «cuarto hijo de Re», y se le atribuye una hija, Qebhut, «la diosa-frescor». Sin embargo, posteriormente se lo admite en el círculo familiar osirio, pretextando ser el hijo

adulterino que Neftis, al abandonarla por infecunda su esposo Set, concibió de su hermano mayor, Osiris. Expuesto por su madre al nacer, Anubis fue recogido, según se cuenta, por su tía Isis, la cual, en vez de mostrarse ofendida por la infidelidad de su marido, se encargó de la crianza del niño. Más tarde, cuando hubo llegado a la edad viril, acompañó a Osiris en su expedición por la conquista pacífica del mundo, y cuando el «Ser Bueno» fue asesinado, ayudó a enterrarlo, siguiendo indicaciones de Re, Isis y Neftis en este sentido.

Entonces inventó los ritos funerarios y procedió a fajar y vendar la momia de Osiris para preservarla del contacto del aire y evitar así toda corrupción. Esto le valió ser llamado «Señor del vendaje». Desde este momento ocupó un lugar preeminente en las ceremonias de los funerales, y se lo representa frecuentemente embalsamando al difunto y recibiendo después la momia a la entrada de la tumba, en la que introducirá más tarde las ofrendas de sus herederos.

A continuación se nos muestra a Anubis tomando al muerto por la mano y presentándolo — en virtud de su condición de portero del palacio de Osiris — al soberano juez, ante el cual verifica el pesaje de las almas.

Este papel de dios de los muertos valió a Anubis un culto universal, y su inclusión en la leyenda osiria significó una pervivencia de adoración que llegó hasta las épocas más tardías, en las que, por ser identificado con Hermes Psicopompo, recibió el nombre de Hermanubis. En la gran procesión en honor de Isis que nos refiere Apuleyo, el dios con cabeza de perro precedía a las imágenes de

las demás divinidades, y llevaba en sus manos el caduceo y las palmas.

Ofois es la transcripción griega de Up Uaut (Uapuaity, Aferu), nombre de una divinidad con cabeza de lobo o de chacal, que no se ha de confundir con Anubis. Up Daut significa «el que abre los caminos»; por eso vemos en las paletas prehistóricas cómo el dios-lobo, desde lo alto de los estandartes de los guerreros de la tribu, guía a éstos por tierra enemiga, o cómo con motivo de la «procesión principal de Ofois», el mismo dios-lobo, llevado sobre el pavés, encabeza el cortejo de Osiris. Asimismo se presenta a veces conduciendo la barca del Sol du-



Harpócrates, representado, por un artista griego, con los rasgos de un niño desnudo, de pie y con el dedo en la boca. Estatua de El Cairo, Época ptolemaica 332 a 30 a. de J. C.)

rante su viaje nocturno, o, en caso de necesidad, arrastrándola por el cielo del Mediodía al Septentrión.

Ofois, considerado en sus orígenes como una divinidad guerrera, fue venerado también como dios de los muertos, sobre todo en Abido, donde, antes de que Osiris lo desposeyese, era adorado como soberano de la necrópolis, con el nombre de Khent-Amenti, es decir, «el que preside el Occidente».

Por ser dios feudal de Siut, la Licópolis de los griegos, Ofois no fue incluido hasta época tardía en la leyenda osiria, en calidad de aliado de Osiris. Participó en la conquista del mundo emprendida por este dios, en la que también lo acompañó Anubis. De aquí que en época reciente sean representados ambos en figura de soldados.



Hator, sentada entre el rey Micerino, a quien tiene fuertemente asido, y el nomo de la Liebre, representado con los rasgos de una mujer, los cuales — así como los de la propia Hator — reproducen los de la Reina. Grupo de Boston. IV dinastía (2900 a 2750)



Hator ofrece el collar «Menat» a Seti I, de pie ante ella, con lo cual le comunica fluido protector. Bajorre lieve pintado, del Louvre. XIX dinastía (1350 a 1205). (Fot. Arch. Phot. d'Art)

Thot (Thout) es la forma que adopta en tiempos grecorromanos el nombre del dios Djehuti (Zauiti, Dhuit), identificado, como mensajero de los dioses, con el Hermes griego, y adorado en todo Egipto como divinidad lunar, maestra de ciencias y artes, de los inventos y de la sabiduría, y portavoz y archivero divino.

Djehuti parece significar «el de Djehut», nombre del antiguo nomo del Bajo Egipto, cuya capital, Hermópolis Parva, fue la cuna del culto de Thot antes de que este dios fundase su principal santuario en Hermópolis Magna, en el Alto Egipto.

Se representa corrientemente a Thot como un ser con cabeza de ibis, coronada con un creciente lunar, o simplemente con un ibis. Thot gustaba de reencarnarse en un ave de esta especie, pero a veces se encarnaba también en un cinocéfalos, lo cual permite creer que el dios de época histórica provenga acaso de la fusión en un momento remoto de dos divinidades lunares, que serían representadas respectivamente por un ave y por un mono.

Según los teólogos hermopolitas, Thot era el auténtico demiurgo universal, el ibis divino que había incubado el huevo del mundo en Hermópolis Magna. También explicaban que Thot ha-

bló dado cima a la obra de la creación por el mero sonido de su voz, abriendo los labios «la primera vez que se despertó en el Nun» y materializando el sonido que emitió, en forma de cuatro dioses y otras tantas diosas. Esto deter-



Anubis, con cabeza de chacal. La figura, sedente, lleva en su mano derecha la cruz con asas, que es emblema de la vida. Copenhague, Gliptoteca Ny Carlsberg. XVIII dinastía (1580 a 1350)

minó que la futura Hermópolis se llamase Khomunu, «la ciudad de los ocho». Desprovistos de una auténtica personalidad que los caracterizara, estos ocho dioses perpetuaron la creación por la palabra. Así, los textos nos cuentan que por la mañana y al atardecer cantan sus himnos, dirigidos a asegurar la continuidad del curso del Sol.

En los libros de las pirámides, Thot figura unas veces como el hijo mayor de Re; otras, como el hijo de Geb y de Nut, y hermano de Isis, Set y Neftis. Sin embargo, lo corriente es

dejarlo fuera de la familia osiria; no es más que el visir del «Ser Bueno», y el escriba sagrado de su reino.

La fidelidad a su amo muerto se puso de relieve sobre todo en la resurrección de éste, a la que contribuyó decisivamente con su voz, que aumentaba la eficacia de sus prácticas mágicas, y con la purificación completa que llevó a cabo en los miembros de Osiris. Después ayudó a Isis a defender la orfandad de Horo contra todos los peligros que la acechaban, y extrajo, según se nos cuenta, el veneno que la picadura de un escorpión inoculó en el cuerpo del niño. Posteriormente intervino en la despiadada lucha que enfrentó a Horo y Set, y curó la enucleación del primero y la mutilación del segundo aplicando su saliva a las llagas. Por último, cuando estos irreconciliables enemigos se presentaron ante el tribunal de los dioses reunido en Hermópolis, mereció el título de Upu rehui, «el que juzga a los dos compañeros». Thot dirimió la cuestión condenando a Set a devolver la herencia a su sobrino.

Así como en un principio fue el visir de Osiris, más tarde se cuenta que lo fue de Horo, y cuando este último mostró deseos de alejarse del poder, le sucedió en el trono de los humanos. Durante tres mil doscientos veintiséis años fue un modelo de soberanos pacíficos.

Thot, en posesión de la más perfecta sabiduría, inventó la totalidad de las ciencias y de las artes: Aritmética, Agrimensura, Geometría, Astronomía, adivinación, magia, Medicina y Cirugía; la Música, con los instrumentos de cuerda y viento; el dibujo y, de modo especial, la escritura, sin la cual la Humanidad habría corrido el peligro de olvidar sus conocimientos y perder las ventajas alcanzadas con sus descubrimientos.

Sí, por su condición de inventor de los jeroglíficos, Thot suele ser llamado «Señor de las palabras divinas», también recibe el apelativo de Senu, «el mayor», por ser el primero de los magos, sus discípulos. Para éstos constituía un motivo de honra el poder penetrar libremente en la cripta donde Thot tenía guardados sus libros de magia, y era un compromiso sagrado el desentrañar el sentido de «estas fórmulas que mueven las fuerzas de la Naturaleza y avasallan a los propios dioses». En gracia a este infinito poder que sus fieles le atribuían, fue llamado Thot, que significa «tres veces tres», «muy grande», y que los griegos tradujeron por Trismegisto (Hermes Trismegisto).

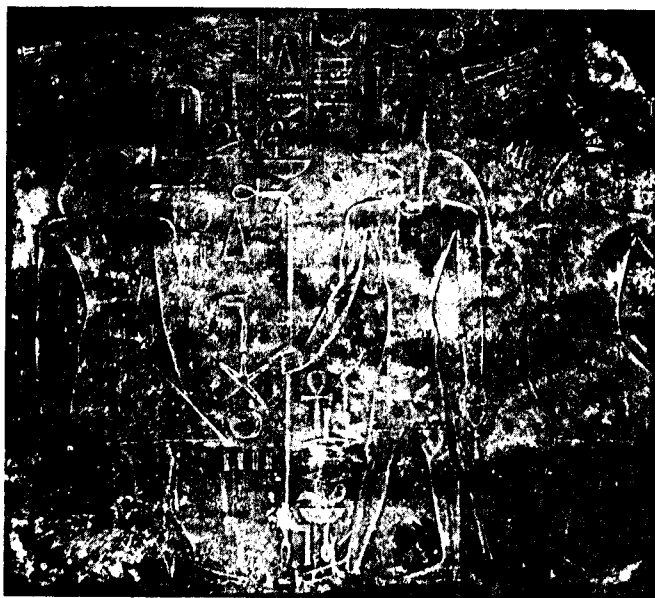
Después de su largo reinado sobre la Tierra, Thot se retiró a las regiones celestes, donde asumió diversas funciones.

En primer lugar, es el dios-Luna, o, por lo menos, la divinidad que tiene encomendada la custodia de la Luna, pues este astro posee una individualidad propia, un nombre: Aah (lah, Auhu, Jauhu), e incluso una leyenda, que ya

hemos narrado. Esta leyenda cuenta que Thot, jugando a las damas con la Luna, le ganó la setenta y dozava parte de su luz, con la que formó los cinco días epagómenos. Según otra leyenda, la Luna es el ojo izquierdo de Horo, del que cuida un cinocéfalo o un ibis. En cambio, según un texto del *Libro de los muertos*, Re cedió su lugar en el cielo a Thot, para poder dedicarse a «iluminar a los glorificados en el mundo inferior». Entonces salió la Luna, que comenzó los viajes nocturnos en su barca. Estos viajes la dejan cada mes a merced de

unos monstruos, que la devoran y vomitan acto seguido, bajo la presión de sus fieles seguidores.

Por su condición de divinidad lunar, Thot es el encargado de medir el tiempo, que ha dividido en meses y en años. El primer mes lleva su nombre. Los años se dividen, a su vez, en tres estaciones.



Ofois, con cabeza de chacal, presenta al rey Sebekhotep, de pie ante él, el signo de la vida. Estela del Louvre. XIII dinastía (1788 a 1675?). (Fol. Arch. Phot. d'Art)

3. GURAND: Mitología general.



El escriba Nebmerutef escribe bajo la inspiración del dios Thot, a quien se representa en forma de un cinocéfalo, sentado con aire grave, en un altar. Grupo en alabastro. Louvre. XIX dinastía (1350 a 1205). (Fol. Arch. Phot. d'Art)



El dios Thot con cabeza de ibis, sobre la cual aparece el disco lunar y el creciente. Estatua del Louvre. (Fol. Larousse)

Asimismo, Thot es el regulador divino, y, como tal, se encarga de todo lo referente al cálculo. En Edfú presenta a la tríada del templo un registro en el que está consignado todo lo concerniente a la división geográfica del país: dimensiones, enumeración de sus recursos, etc. En Deir-El-Bahari aparece verificando un minucioso inventario de los tesoros que una expedición naval ha traído del país de Punt para los dioses de Egipto.

A la vez que archivero de los dioses, Thot es el patrono de la Historia y lleva una cuidadosa relación de la sucesión de los soberanos, escribiendo en las hojas del árbol sagrado de Heliópolis el nombre del futuro faraón que la reina ha concebido en su unión con el señor del cielo. También escribe en un largo retoño de palmera los años de feliz reinado que la divinidad concede al rey.

Siendo, como es, heraldo de los dioses, les sirve a menudo de secretario o de escriba. «Re lo dijo, Thot lo escribió». Esta fórmula puede leerse en los textos, mientras que en el terrible juicio celebrado en presencia de Osiris vemos cómo Thot, que ha procedido al pesaje del alma y apenas la ha encontrado gravosa de faltas, proclama en alta voz un veredicto de inculpabilidad, que acaba de registrar en sus tablillas.

Rec.
Gore

Investido de la confianza divina y designado árbitro por los mismos dioses, Thot, como hemos visto, justificó a Horo y condenó a Set. Por eso, desde el Imperio Nuevo por lo menos, reemplaza a este dios caído, en las escenas de coronación del Rey y en las de libaciones, y también en la simbólica ceremonia del *Sma tau* (página 25).

La compañera que le asignan los textos se llama Maat, y es la diosa de la verdad y la justicia. Sin embargo, no aparecen juntos en nin-

tores, el creciente lunar fue sustituido por dos largos cuernos vueltos hacia abajo, lo cual motivó que se diera a la diosa el apelativo de *Safekht abui*, «la de los dos cuernos», o acaso «la que se lleva los dos cuernos».

Por su condición de divinidad estelar, encargada de medir el tiempo, se le atribuyó, como a Thot, la invención de la escritura, y era llamada «Señora de la casa de los libros».

También era conocida con el epíteto de «Señora de la casa de los arquitectos». Así, en las representaciones aparece como fundadora de templos, ayudando al rey a trazar el eje del nuevo santuario sirviéndose de las estrellas, y a señalar los ángulos del edificio mediante cuatro estacas.

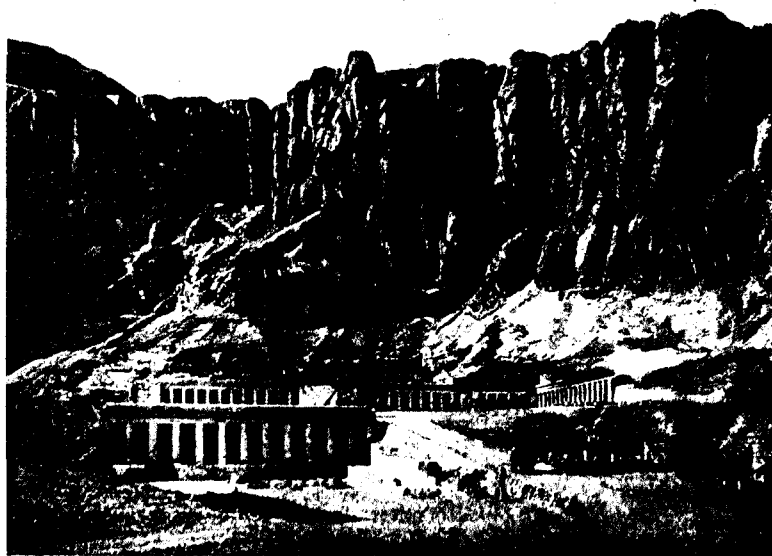
Como diosa de la Historia y cuidadora de los archivos divinos, aparece, sola o en compañía de su esposo, escribiendo el nombre de los reyes en las hojas del árbol sagrado de Heliópolis, o anotando en una larga palma los años de reinado concedidos al faraón. También redacta los procesos verbales con motivo de las fiestas jubilares.

Como patrona de los escribas, la vemos grabando en una plaquita una relación del botín capturado por el rey a sus enemigos, y, con ocasión del regreso a Tebas de la expedición

enviada al país de Punt por la reina Hatsepsut, de la XVIII dinastía, aparece inventariando los tesoros traídos a Egipto. «Thot anotó las cantidades — dicen los textos —; Seshet comprobó las cuentas».

DIVINIDADES PROTECTORAS DE LOS FARAONES Y DEL REINO

Hasta ahora nos hemos encontrado con diferentes divinidades que gozaron de especial favor por parte de los reyes y fueron consideradas como sus divinos antepasados. Tales fueron: Set, en un tiempo señor del Alto Egipto y luego expulsado del panteón; Horo, a quien todos los faraones tienen a gala representar como exactas encarnaciones suyas, y Re, dios del cual todos se proclaman hijos desde la V dinastía. Ahora vamos a tratar de otros dioses, siguiendo el orden cronológico que nos marca su importancia dinástica.



Vista del templo de Deir El-Bahari, construido, a principios del siglo xv antes de nuestra Era, en la necrópolis tebana, por la reina Hatsepsut, de la XVIII dinastía (hacia 1500 a. de J. C.)

gún templo. En cambio, con dos esposas suyas, Seshet y Nehmauit, «la que arranca el mal», forma en Hermópolis dos tríadas, completadas con Hornub y Nefer Hor como dioses-hijos.

Plutarco nos cuenta que la fiesta principal del dios con cabeza de ibis se celebraba el 19 del mes Thot, primero del año, poco después del plenilunio. Al encontrar a un amigo se lo saludaba con estas palabras: «La verdad es dulce», y se lo obsequiaba con regalos consistentes en golosinas, higos y miel.

Seshet (*Safekht*) es la principal esposa de Thot. En realidad, no es sino un «duplicado» de este dios, por ser también la divinidad de la escritura y de la Historia.

En sus orígenes era representada bajo la figura de una mujer que lleva en la cabeza una estrella, inscrita en un creciente lunar invertido, sobre el que se yerguen dos altas plumas. Éstas constituyen el ideograma de su nombre, que significa «la secretaria». Posteriormente, y debido sin duda a una incomprensión de los escul-

XG. Nekhbet (Nekhebt, Nekhabt) es la diosa que los griegos identificaron con Ilitia, la protectora de los alumbramientos. Desde tiempos inmemoriales es la diosa del Alto Egipto, que recibe especial culto en El-Kab, la antigua Nekheb, conocida por los griegos como Ilitiópolis, y capital del antiquísimo reino del Sur.

PK. Nekhbet suele adoptar la forma de un buitre, que tiene en sus garras el sello y el espantamoscas; en los cuadros de guerra y en las ofrendas aparece con las alas desplegadas sobre la cabeza del faraón.

A veces se representa como una diosa con cabeza de buitre, monda, y también como una mujer con la corona blanca del Alto Egipto, ya colocada sobre la cabeza, ya sobre un tocado en forma de buitre.



La diosa Nekhbet, en forma de un buitre con alas desplegadas, se cierne, en ademán de protección, sobre el faraón Menkaure, de la V dinastía. Bajorrelieve del Louvre, de época incierta. (Fot. Alinari)

PK. Nekhbet, como diosa madre, amamanta a los vástagos reales y, en ciertas ocasiones, ofrece el pecho al propio faraón.

PK. Buto es el nombre con el que los griegos transcriben el egipcio de Per Uadjet, « la morada de Uadjet », y corresponde por igual a una ciudad del Delta y a la diosa Uadjet (Uazait), protectora del Bajo Egipto, donde recibía culto.

Como soberana del Delta, Buto — según nos cuenta la leyenda osiria — se interesó por Isis y la ayudó a proteger a su hijo recién nacido. Por haber recogido a Horo niño, en la isla flotante de Chemmis, fue identificada, en época tardía, con Leto, la madre de Apolo.

Buto es también una diosa-serpiente, representada bajo la forma de una cobra, provista o no de alas, y que a veces lleva corona. También es corriente que aparezca con figura de mujer que lleva en la cabeza, o sobre un tocado en forma de buitre, la corona encarnada del norte del país, del que es protectora oficial, como Nekhbet lo es del Sur.

La diosa-buitre y la diosa-cobra, reunidas en la denominación de Nebti, « las dos señoras », aparecen con el mismo rango en el protocolo de los faraones. A veces adornan ambas la frente del Rey para protegerlo de sus enemigos; pero lo corriente es que este lugar lo ocupe sólo el ureo.

TS. Mentu (Mont) es el dios tebano de la guerra. Por su carácter solar, los griegos lo identificaron con Apolo. Fue especialmente venerado, a comienzos del Imperio Medio, por los reyes de la XI dinastía, algunos de los cuales adoptaron su nombre, llamándose Mentuhotep, « Mentu está satisfecho ».

Suele aparecer bajo la figura de un personaje con cabeza de halcón, tocada con el disco solar, junto al cual se yerguen dos altas plumas. En época tardía se lo representa como un hombre con



Mentu, cuya mano derecha debió de sostener otrora la khopesh, y la izquierda, un cetro, aparece representado aquí con cabeza de halcón. Estatua del Louvre. (Fot. Larousse)



Buto, diosa del Norte, tocada con la corona roja (figura de la derecha), y Nekhbet, diosa del Sur, con la corona blanca (figura de la izquierda), afianzan el *pschent* en la cabeza del Rey. El *pschent* está constituido por la reunión de dos coronas. Bajorrelieve del templo de Edfú. Época ptolemaica (332 a 30 a. de J. C.).
(Fot. Leichter)

PD
cabeza de toro, adornada con los mismos atributos. En efecto, el toro es su animal sagrado, y el preferido para sus reencarnaciones es el célebre Bukhis (véase este nombre), que es alimentado religiosamente en Hermonthis, «*lun del Sur*», residencia del Sol en el Alto Egipto y antigua capital de esta región. Sobre ella reinó durante siglos Mentu, el dios solar, que fue su dueño y señor antes de verse postergado por su antiguo vasallo, Amón de Tebas, convertido en rey de reyes.

Amón, cuya esposa era infecunda, pretendió adoptar a Mentu, después de haberle arrebatado la primacía. Su propósito era introducirlo en la tríada tebana en calidad de dios-hijo. Pero el que otrora fue soberano de toda la región, no podía sentirse satisfecho con un papel tan subalterno y preferió vivir apartado en Hermonthis, donde siempre figuró como dueño incontestado, y en Medamud, en los alrededores de Tebas, donde numerosos fieles acudían a adorarlo junto con su esposa, Rat-tauti, «*la Re de las dos tierras*».

Por su condición de dios solar, de carácter belicoso, Mentu aparece representado en tiempos del Imperio Nuevo como el dios de la guerra que blande una cimitarra de hoja muy curvada, llamada *khopesh*, con la que decapita a los enemigos del faraón. Después le hace ofrenda de su arma invencible presentándole, encadenados, a los pueblos vencidos. Es frecuente verlo también representado en los bajos relieves como dios solar del Sur, que, juntos con Atum, dios solar del Norte, acompaña al rey en el interior del santuario.

CS
Amón (Amún, Amén) es el nombre de la gran divinidad egipcia, a la que se aplica frecuentemente el epíteto de «*Rey de los dioses*», motivo por el cual los griegos la identificaron con Zeus. En el Imperio Antiguo era casi desconocido, pues su nombre, que parece estar relacionado

con la raíz que significa *oculto*, sólo aparece cuatro veces en los textos heliopolitas de las pirámides. Quizás en sus orígenes perteneció al sistema cosmogónico de Hermópolis, como uno de los «*ocho dioses*» que salieron de la



Amón, tocado con un mortero, sobre el que se yerguen dos altas plumas, tiene ante sí al joven rey Tutankamón, que le devolvió sus templos. Estatua del Louvre, correspondiente a la XVIII dinastía (1580 a 1350). (Fot. Giraudon)



Akhenatón y Nefertiti, que aparecen representados, de izquierda a derecha, y con diferentes estaturas, y a quienes sigue una de sus hijas, presentan ofrendas a su dios Atón, al que vemos aquí representado en forma de disco solar, cuyos rayos terminan en forma de manos. Según un relieve de la famosa Estela de El Cairo, realizada durante el dominio de la XVIII dinastía (1580 a 1350)

boca de Thot (véase anteriormente). En aquellos tiempos Tebas, que en lo sucesivo había de brillar por sus gigantescos templos, no era sino un villorrio perteneciente al cuarto nomos del Alto Egipto, cuya capital era Hermonthis, la ciudad de Mentu, señor de toda la región.

Hasta el primer rey de la XII dinastía, cuyo nombre, Amenemhat, significa «*Amón está delante*», no comienzan Tebas y su dios a adquirir importancia, que será considerable con los grandes conquistadores de la XVIII dinastía, los Tutmés y los Amenofis — «*Amón está satisfecho*» —, que se aplican orgullosamente el epíteto de «*hijos de Amón*».

En esta época, el dios ha desposeído ya a Mentu de su feudo y se ha convertido en la divinidad principal del país, cuya capital será en lo sucesivo Tebas, llamada también Nut Amón, «la ciudad de Amón», o, simplemente, Nut, «la ciudad» por excelencia.

Corrientemente, Amón se nos aparece con cabeza humana, de bronceado rostro; como tocado lleva una especie de almirez dominado por dos enhiestas plumas de cierta altura. Unas



El dios Mentu, taurocéfalo, y su esposa, la diosa Battai. Estatuillas del Louvre. Época ptolomeica (332 a 30 a. de J. C.)

veces está sentado majestuosamente en su trono; otras, de pie con un látigo levantado por encima de su cabeza, y en la posición itifálica del dios Min.

También se le representa a veces con una cabeza de carnero de retorcidos cuernos. En Karnak se alimenta un animal de esta especie, encarnación viva del dios, así como una oca, otro animal consagrado también a Amón.

La potencia generadora la simboliza el Amón itifálico, al que se da frecuentemente el apelativo de «Marido de su madre», y es considerado como el que mantiene continuamente la vida en la creación. También es tenido por el dios de la fertilidad. En presencia de Amón, el rey siembra el grano y corta las primeras gavillas.

Como patrón de los más poderosos faraones, de los que se profesa verdadero padre y a quienes concede el poder de extender su dominio

sobre todos sus enemigos, el dios de Tebas es, como cosa natural y lógica, el dios nacional por excelencia. Sus seguidores lo proclaman «Rey de los dioses» con la denominación de Amón Re. En efecto, los teólogos no han sentido escrúpulo alguno en indentificarlo con Re, el viejo dios solar definitivamente suplantado como demurgo universal y jefe de la gran enéada. En las representaciones de las tumbas reales Amón Re es el dios que vemos predominar en la barca del Sol, el que alumbra el mundo inferior durante las doce horas del día.

Sin embargo, Re no renunció jamás a su antigua condición real. Con el nombre de Re Harakhti fue objeto siempre de un culto propio junto al de Amón Re, y vio cómo se manifestaba una reacción en favor suyo, a la que no fueron ajenos sin duda sus sacerdotes de Heliópolis, celosos de la inmensa boga de Amón y de la omnipotencia que reclamaba para sí este dios recién llegado. Tal reacción se produjo en las postrimerías del reinado de Amenofis III, cuyo origen divino — pues este rey era fruto de la unión del dios y de la reina madre, esposa de Tutmés IV — es ensalzado en los textos y en los bajorrelieves del templo de Luxor. Con su antiguo nombre de «Atón del día», es decir, «el disco solar del que nace la luz diurna» — su forma visible y su auténtico nombre —, vemos cómo crece la importancia de Re Harakhti y cómo entabla con su rival una lucha que habrá de terminar años más tarde en un momentáneo eclipse de Amón. En efecto, el hijo y sucesor de Amenofis III, en el cuarto año de su reinado, proclama su gran reforma religiosa y dispone que la única religión oficial sea la de Atón.

Este reformador, deseoso de ensalzar a su nuevo dios, comenzó por cambiar su nombre de Amenofis, «Amón está satisfecho», por el de Akhenatón, «la gloria de Atón», y luego abandonó su vieja capital, Tebas, sustituyéndola por otra nueva, Ikhatatón, «el horizonte de Atón» (hoy, Tell-El-Amarna), que mandó construir en el Medio Egipto en honor del Disco solar.

No existían estatuas de Atón. Los bajorrelieves y las pinturas representan al dios en forma de un gran disco rojo, del que parten en semicírculo largos radios que terminan en manos. Estas manos tienen por misión recoger las ofrendas de los altares o presentar al rey, la reina y sus hijas los jeroglíficos de fuerza y vida. Un solo sacerdote, el faraón, podía rendirle culto, y éste se le tributaba en un templo parecido a los viejos santuarios solares del Antiguo Imperio, que se llamaba, como el célebre templo de Re en Heliópolis, Het Benben, «el Castillo del obelisco». En efecto, en el extremo de un amplio patio erguía su silueta el obelisco del Sol. Este culto consistía en la oblación de frutos y golosinas y en la recitación de himnos de gran belleza, que el propio rey había compuesto en



El dios Amón, en forma de carnero, protege a uno de sus adoradores, de pie ante él y apoyando su espalda contra su pecho. Estatua del Museo de Turín. (Fot. Alinari)



El faraón herético Akhenatón. Estatua de El Cairo. XVIII dinastía (1580 a 1350)

honor de su dios, en los que se ensalzaba al Sol como en otros tiempos, en su calidad de creador de la Humanidad y bienhechor del mundo, aunque sin alusiones a las viejas leyendas mitológicas que eran el principal condimento de los antiguos himnos dirigidos a Re. De este modo podían participar en los cantos divinos no sólo los habitantes del Valle del Nilo, sino también los extranjeros. En efecto, en estos cantos se proclama que todos los hombres son por igual hijos de Atón, declaración en la que es lícito vislumbrar cómo, en una tentativa mitigada de monoteísmo, se esboza un proyecto de religión imperial, sobre todo si se tiene en cuenta que en esta época la dominación egipcia se extendía hasta el Asia, donde se adoraban el Adonis de los sirios y el Adonai de los judíos.

Mientras vivió el rey no hubo en Egipto más dios que Atón. Se proscribió a las demás divinidades y se declaró una guerra encarnizada a Amón y su tríada, sobre todo. Sus templos fueron expoliados, y sus riquezas pasaron a engrosar las de los santuarios del Disco solar. Sus estatuas fueron hechas añicos, y los bajorrelieves en que estaban representados, mutilados. Hasta los lugares más inaccesibles se persiguió el nombre de Amón, que era raído doquier se encontrase, incluso de los propios grabados de los muros de palacio, de los que desapareció también el del padre del faraón, Amenofis III.

Pero ya hemos dicho que la nueva religión fue efímera. A la muerte del reformador, o poco tiempo después, su mismo hijo renegó del nombre de su padre y reinstauró el culto de Amón, comenzando por cambiar su nombre herético

Tutankh Atón, «imagen viva de Atón», por el ortodoxo de Tutankh Amón, «imagen viva de Amón». La antigua denominación reapareció en



El gran templo de Amón, en Luxor. (Fot. Lehnert)

los lugares en donde había sido sustituida, no sin incurrir en olvidos. Así, en el magnífico trono descubierto en la célebre tumba del joven faraón, pueden leerse hoy en día, uno al lado

consecuencia de la perturbación que esto trajo consigo, Tebas perdió la capitalidad política de Egipto y su condición de residencia real, para quedar reducida a la propiedad privada de Amón

y convertirse en una especie de Estado teocrático, en el que el poder era ejercido por el dios, bien directamente por medio de oráculos, bien indirectamente, por un intermediario, el cual no era ya su primer profeta, como en otro tiempo, sino una mujer, su esposa terrestre, «la adoratriz del dios», «la esposa del dios». Ésta, por lo general hija de reyes y en posesión de los más altos honores, era quien gobernaba la «ciudad» y administraba las inmensas posesiones de su marido, el dios Amón.

Como soberano de Tebas — la Dióspolis Magna de los griegos —, Amón poseía un poder que excedía las fronteras de Egipto y llegaba hasta Etiopía, donde, por medio de sus oráculos de Napata y Meroe, escogía por sí mismo los reyes, los destituía y los obligaba a quitarse la vida, ejerciendo un dominio tiránico, que terminó cuando Ergamenes, en el siglo III antes de J. C., se sacudió el yugo de los sacerdotes y les dio muerte.

Su poder sobre las tribus del desierto libio fue también considerable, y hasta época tardía gran número de peregrinos, llenos de unción, afluyeron a este templo del oasis de Amón, o de Júpiter Amón, cuyo célebre oráculo, en 332 antes de Jesucristo, saludó a Alejandro Magno con el apelativo de «Hijo del dios».

No obstante, los templos más suntuosos los tuvo siempre Amón en Tebas, en la orilla derecha del Nilo, en Luxor y en Karnak, donde era venerado en compañía de su esposa Mut y su hijo Khonsu. Todavía hoy sus ruinas nos sobrecogen por su grandiosidad. Muros y columnatas están cubiertos de bajorrelieves, en los que el rey de los dioses recibe el homenaje incesante de adoración del faraón, a quien en algunos casos abraza, infundiéndole su fluido mágico, o *sa*. En otras ocasiones vemos a éste aspirando el signo de la vida que le ofrece el dios, o recibiendo su dádiva de largos años de reinado, o



La trinidad tebana: Amón, de pie entre la diosa Mut, coronada con el *pschent*, y su hijo Khonsu, tocado con el disco lunar y con emblemas divinos. Estatuillas del Louvre. (Fot. Arch. Phot. d'Art)

de otro, los dos nombres, que atestiguan la heterodoxia del príncipe y su subsiguiente abjuración.

Restaurado en su prístino esplendor por Horemheb y los reyes de la XIX dinastía, que colmaron sus santuarios de ofrendas, Amón, definitivamente incorporado a Re, vio crecer sus riquezas hasta tal punto que éstas alcanzaron las tres cuartas partes de las de los demás dioses reunidos. Según un inventario de su fortuna, verificado bajo Ramsés III, Amón poseía, entre otros bienes, 81 322 esclavos y 421 362 cabezas de ganado. Sus grandes sacerdotes — los primeros profetas de Amón —, escogidos entre los más poderosos señores, supieron atribuirse pronto el papel de herederos, y después de desempeñar, bajo los débiles reyes de la XX dinastía, la función de unos mayordomos de palacio, acabaron por apoderarse de la corona con Heli Her, que sucedió al último de los Ramsés. A

la *khopesh* del combate, o las ciudades enemigas con sus habitantes derrotados. Por último, se nos muestra al dios, con la reina sentada sobre sus rodillas. De la unión de ambos nacerá un hijo, el futuro faraón.

Mut fue identificada por los griegos con Hera, por ser la esposa de Amón Re. Sin embargo, pese a esta identificación analógica, Mut tiene una personalidad muy poco definida. Su nombre significa «la madre», y se la representa bajo la figura de una mujer que lleva un tocado en forma de buitre, que es el ideograma de su nombre. En otros casos se adorna con una gran peluca, sobre la que se coloca el *pschent*, es decir, la doble corona, a la que tiene derecho por ser la esposa del rey de los dioses.

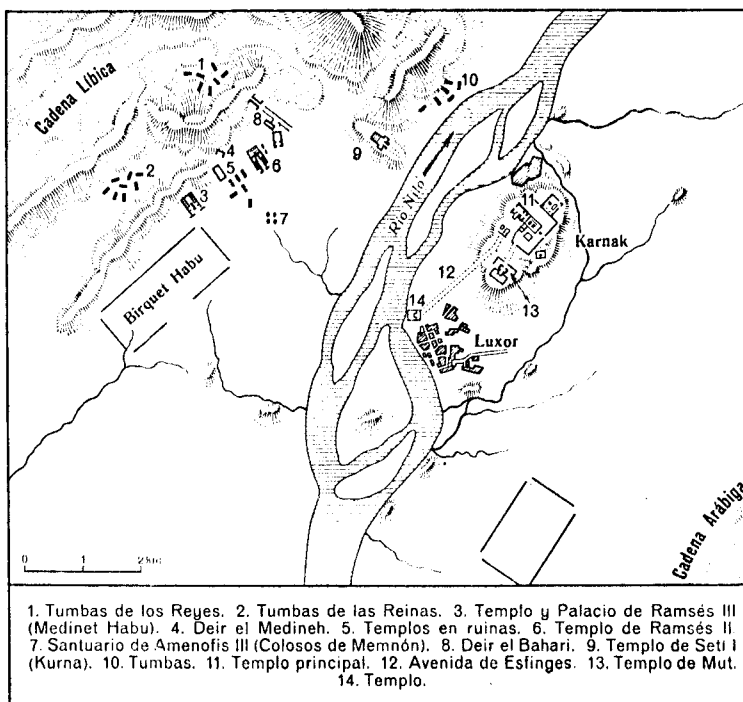
Mut creció a la par que su esposo, y cuando éste, con el nombre de Amón Re, convirtiéndose en el gran dios del cielo, ella, a su vez, se convirtió en una diosa solar, asimilada a veces a Bast y a Sekhmet. De ésta tomó como atributo su cabeza de leona, y de aquélla, la de gata.

En su calidad de diosa celeste, Mut adoptó, según los textos, una figura de vaca, y como réplica de Amón, seguía a este dios cuando emergió de las aguas y salió del huevo en Hermópolis. «Montó sobre su espalda, se agarró a sus cuernos y tomó tierra donde le pareció bien». Mut permaneció infecunda durante mucho tiempo, y luego adoptó a Mentu, y después a Khonsu. Con esta joven divinidad en calidad de dios-hijo, formó definitivamente la célebre tríada tebana cuyo jefe fue Amón.

Khonsu (Khons), cuyo nombre significa «el navegante», «el que recorre el cielo en una barca», parece haber sido en sus orígenes un dios lunar. Su fama no trascendió apenas de la región de Tebas, por lo que resulta difícil explicarse cómo los griegos pudieron identificarlo a veces con Heracles.

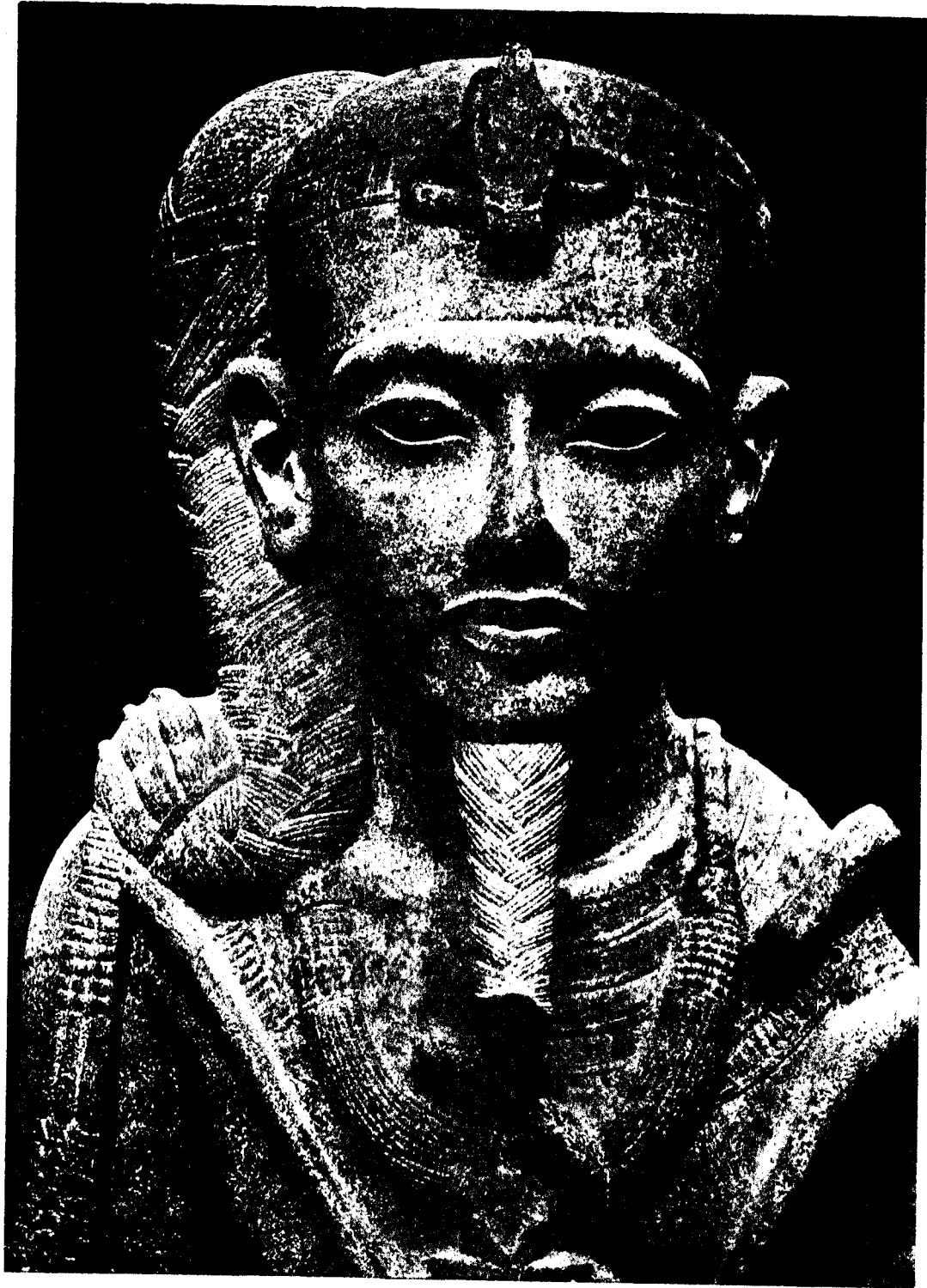
Es corriente representarlo con los rasgos de un personaje de vestiduras muy ajustadas, como Ptah, y, como éste, empuñando también un cetro de variados emblemas. Su cabeza está completamente afeitada, si se exceptúa el mechón de pelo característico de los vástagos reales, que asoma por un lado de su tocado, constituido

por un casquete estrecho y, encima, el disco inscrito en el creciente lunar. De su condición de divinidad bastante oscura, Khonsu fue elevado a la categoría de gran dios cuando lo adoptaron Amón y Mut y lo admitieron como hijo en la tríada tebana, en sustitución de Mentu. Sin embargo, hay que llegar al Imperio Nuevo para ver cómo brilla su gran popularidad cual dios exorcista y sanador, al que recurren enfermos y posesos de todas partes, tanto de Egipto como del extranjero. En este último caso, Khonsu



Ruinas de Tebas

delegaba sus poderes en una imagen, constituida en doble de sí mismo, y la enviaba lejos a curar a sus suplicantes. Un ejemplo de ello es el del gran Khonsu Neferhotep de Karnak, que, solicitado por el príncipe sirio de Bakhtán para que cure a su hija, delega para Siria un segundo Khonsu, con la divisa «el que ejecuta los planes y expulsa a los rebeldes». Sería tarea larga contar cómo el divino mensajero llevó a cabo su misión y expulsó del cuerpo de la princesa los demonios que la torturaban, y cómo después, transcurridos tres años y nueve meses, se apareció en sueños al padre de la joven en forma de un halcón de oro que salió volando de su templo en dirección a Egipto, adonde se trasladó apresuradamente el agraciado príncipe, llevando la estatua del dios con el mayor boato y colmándola de incontables regalos, que depositó en el templo de



Magnífica estatua hallada en Karnak, en el templo de Khonsu. Representa a este dios llevando en la sien derecha la trenza de los vástagos reales, con los rasgos de Tutankamón. Estatua de El Cairo. XVIII dinastía (1580 a 1350)

Karnak, a los pies del gran Khonsu Nefertotep.

Si el dios era objeto de gran adoración en Tebas, no gozaba de menor devoción en Ombo. También aquí formaba el tercer elemento de una tríada, la de Sukho, con el nombre de Khonsu Hor, y era representado en la figura de un hombre con cabeza de halcón, sobre la que campeaban el disco y el creciente lunar.

Para terminar, nótese que uno de los meses del año se llamaba Pakhons, «el de Khonsu».

Sukho es la transcripción griega del egipcio Sebek (Sevek, Sobku, Sovku), nombre que corresponde a una divinidad cocodrilocéfala de las aguas. Sebek figura entre los protectores de los reyes de la XIII dinastía, algunos de los cuales se llaman Sebekhotep, «Sebek está satisfecho».

Este dios es representado de dos maneras: como un hombre con cabeza de cocodrilo o, simplemente, como un cocodrilo. En un lago contiguo a su principal santuario se cría uno de estos saurios, conocido con el nombre de Petsukhos, «el que pertenece a Sukho»; la creencia general es que el dios está encarnado en él (véase Petsukho).

Sobre el origen de Sukho sabemos muy poco. Un texto de las pirámides lo llama «hijo de Neit», pero es fácil imaginar, como dice Maspero, que la proximidad de un pantano o una corriente obstruida por rocas haya sugerido a los

habitantes de Fayum o de Ombo que el cocodrilo es el dios supremo, al que era necesario aplacar con sacrificios y oraciones. Sin duda, sus creyentes consideraban a Sukho como el demiurgo que el mismo día de la creación surgió del agua tenebrosa, donde había descansado hasta entonces «para ordenar el mundo, como el cocodrilo sale del río para depositar sus huevos en la orilla». Y quizá porque el nombre de Sebek recordaba fonéticamente en egipcio el de Geb, los atributos de éste pasaron al primero en ciertas ocasiones.

El culto de Sebek se desarrolló sobre todo en Fayum. Toda la provincia le estaba consagrada, y en la antigua Shedet, la Cocodrilópolis de los griegos, se encontraba su principal santuario, del que volveremos a tratar al referirnos, más adelante, a los animales sagrados.

También en el Alto Egipto era objeto de culto. Todavía hoy pueden admirarse en Kom Ombo, la antigua Ombo, las ruinas del templo en que era adorado Sukho junto con su tríada, con los mismos honores que se tributaban a la que encabezaba Horo. Quizás esto no fuese sino la exteriorización de un fervor cuyo verdadero destinatario era el antiguo señor del lugar, Set el omhita, a quien la acendrada religiosidad de los adoradores de Horo no permitía que se le rindiese homenaje en el mismo lugar en que residía su viejo adversario. Sea lo que fuere, lo cierto es que en más de una ocasión Sukho es visto envuelto en la mala fama que rodeaba al asesino de Osiris, reprochándosele sobre todo el que se hubiese convertido en su cómplice cuando el matador, para escapar al castigo de su crimen, buscó refugio en el cuerpo de un cocodrilo. Éste es el motivo por el cual estos animales, que en ciertos nomos eran especialmente venerados, en otros eran víctimas de una despiadada guerra.

Ptah (Phtah), de Menfis, es el protector de los artesanos y artistas, lo cual motivó que los



Sukho, con cabeza de cocodrilo, sobre la cual lleva atributos divinos. Estatuilla del Louvre. (Fol. Larousse)



Khonsu, en su barca, llevado a hombros por sus sacerdotes y recibiendo incienso de manos del rey, corre al encuentro de su doble, que regresa a Tebas después de curar con exorcismos a la hija del príncipe de Bakhán. Estela del Louvre, XXV dinastía (?) (745 a 663)

griegos lo identificasen con Hefesto. Corrientemente se lo representa como un hombre en estado de momificación, de pie sobre un pedestal colocado en el interior del templo. Lleva un cubrecabezas muy ajustado, y envuelve su cuerpo con ropajes asimismo muy apretados, de los que están libres sólo las manos, que empuñan un

tancia y riquezas entre los dioses de Egipto, inmediatamente después de Amón y Re, si bien sigue siendo el primero para sus sacerdotes, los cuales lo proclaman orgullosamente el Demiurgo universal, que formó el mundo con sus manos.

Como patrono de los artesanos, Ptah tiene entre sus atribuciones la invención de las Artes.

Es a la vez escultor, fundidor y arquitecto; uno de sus símbolos es el codo, unidad de medida sobre la cual suele representarse de pie. En Menfis, su gran sacerdote lleva el título de « gran maestro del arte », análogo al de « gran maestro de obras » de nuestras catedrales, y dirige la tarea de arquitectos y albañiles al construirse un santuario.

Hoy día sólo quedan informes ruinas del célebre templo de Menfis, donde Heródoto pudo admirar en otro tiempo los exvotos conmemorativos de los grandes prodigios obrados por Ptah, que salvó a Pelusio del ataque de los asirios de Senaquerib, levantando un ejército de ratones que, al roer las aljabas de los atacantes, así como las cuerdas de sus arcos y las empuñaduras de cuero de sus escudos, los forzó a la retirada.

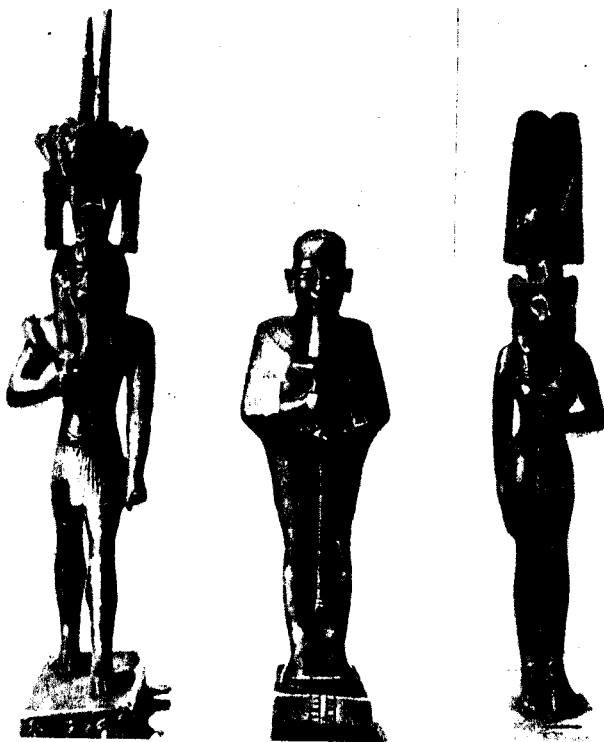
Ptah recibía en este templo los homenajes de adoración a su divinidad en compañía de su esposa Sekhmet y de su hijo Nefertum, cuya cabeza humana está coronada con una flor de loto, de la que surgen dos altos tallos. Estatuillas del Louvre. (Fot. Arch. Phot. d'Art)

Aunque sea corriente llamarlo « bello de rostro », a veces Ptah se nos aparece como un enano deformado, de piernas zambas, que adopta

la actitud de ponerse en jarras, y cuya cabeza, enorme y afeitada, está surcada, como es tradicional en los vástagos reales, por una mecha de pelo trenzado. Llamado erróneamente Ptah Pateco o, mejor, Ptah embrión, el dios que se nos muestra con esta figura desempeña las funciones de protector contra los animales dañinos de toda especie y contra toda suerte de adversidades.

Ptah fue identificado en seguida con el antiquísimo y oscuro dios de la Tierra, Tenén, así como con Sokaris, del que vamos a tratar brevemente a continuación. De aquí que fuera invocado frecuentemente con los nombres de Path Tenén y Ptah Sokaris, e incluso con el de Path Sokar Osiris (véase más adelante).

Sokaris, cuyo nombre es la transcripción griega del egipcio Seker (Sokar, Sokaris), fue



La tríada menfita, constituida por el dios Ptah, cubierto con la cofia y envuelto en un sudario; su esposa Sekhmet, con cabeza de leona, y su hijo Nefertum, cuya cabeza humana está coronada con una flor de loto, de la que surgen dos altos tallos. Estatuillas del Louvre. (Fot. Arch. Phot. d'Art)

etro triforme con los emblemas de la vida, la estabilidad y la omnipotencia.

Menfis es el centro tradicional de su culto. En esta ciudad, al sur del antiguo « muro blanco » de Menes, poseyó el célebre templo de Ptah Extramuros. Sin embargo, su papel, que debió de ser relevante a juzgar por su condición de dios soberano de la vieja capital del Norte, la ciudad donde eran coronados los faraones, es poco conocido para fechas anteriores al comienzo de la XIX dinastía, dos de cuyos grandes reyes, Seti I y Ramsés II, sienten por él una devoción particular y un tercero lleva incluso el nombre de Siptah, es decir, « el hijo de Ptah ».

Sólo al desaparecer los últimos Ramésidas, y adquirir preponderancia el papel político del Delta, el dios de Menfis brilló con todo su esplendor. Así, ocupa el tercer lugar en impor-

indudablemente en sus orígenes un dios de la vegetación para pasar luego a ser la divinidad de los muertos de la necrópolis de Menfis. Aquí, en forma de una momia verdosa con cabeza de halcón, se adoraba en un santuario llamado Ro Stau, « las puertas de los pasillos », que comunicaba directamente con el mundo inferior. Identificado pronto con Osiris, Sokaris canalizó hacia este dios la devoción de sus adoradores locales. Así, lo vemos invocado en Menfis con el nombre de Sokar Osiris; finalmente, la gran divinidad funeraria de esta localidad acabó llamándose Ptah Sokar Osiris.

Sekhmet (Sokhit), que los griegos transcriben como Sakhmis, es el nombre de la terrible diosa de la guerra y los combates, que adopta corrientemente la figura de una leona o de una mujer con cabeza de leona.

Su nombre, que significa « la Poderosa », no es sino el epíteto de Hator, que se dio a esta gran diosa del cielo cuando, metamorfoseada en leona, se arrojó contra los hombres, que se habían sublevado contra Re. En esta ocasión, Hator arremetió contra sus víctimas con tal coraje, que el dios-sol, temiendo que acabase con la Humanidad, hubo de pedirle que calmase sus ímpetus. « Cuando mato hombres, mi corazón está lleno de júbilo », fue su respuesta, y continuó su obra sin perdonar vidas, lo cual le valió el apelativo de Sekhmet y la forma de leona con que se la representa. Entonces Re, para salvar lo que aún quedaba de la especie, imaginó una treta. Ordenó espacir por el lugar de la matanza siete mil jarras conteniendo una bebida mágica formada con cerveza y jugo de granada. Sekhmet, sedienta, confundió este rojo líquido con la sangre humana, y lo bebió con tal avidez que quedó ebria e imposibilitada de continuar su carnicería. La raza humana se había salvado, pero faltaba todavía aplacar a la diosa. Para lograrlo, Re decretó « que se preparasen en el primero del año tantas jarras del mismo brebaje como sacerdotisas tiene el Sol », lo cual no dejaba de cumplirse nunca al llegar la fiesta de Hator. La gran matanza de hombres se había efectuado el duodécimo día del primer mes de invierno. En este día, el calendario de los fastos y nefastos anotaba: « Hostil, hostil, hostil es el 12 Tybi. Procura no ver una rata en este día, pues es aquel en el que Re dio su orden a Sekhmet ».

La diosa era llamada « la gran amiga de Ptah », pues por haber sido en sus orígenes una

divinidad de Latópolis, había entrado en la triada menfita como esposa de Ptah, aportando además el tercer miembro, su hijo Nefertum.

Practicaban el culto de Sekhmet los curanderos, que, gracias a su intercesión, curaban las fracturas.

Nefertum (Nofretum, Nofrtumu), que los griegos transcribieron como Iftinis, es el nombre del primitivo dios-hijo de la triada menfita.

Aquéllos lo identificaron con Prometeo, quizá por influencia del simil que atribula a su padre Ptah-Hefesto el descubrimiento del fuego.

Es corriente representarlo en forma de un hombre armado con la curva cimitarra, llamada *khopesh*. Sobre su cabeza hay una flor de loto completamente abierta, de la que emerge un tallo córneo, y acostumbra apoyarse en el lomo de un león echado. En ciertas representaciones, su cabeza es la de este felino, lo cual se debe, sin duda, a que su madre es la diosa-leona Sekhmet.

Su nombre, que significa « Atum el joven », nos muestra a las claras que Nefertum fue en sus orígenes una encarnación del Atum de Heliópolis, un Atum remozado que sale, con el alba, del loto divino, que es por la noche refugio del Sol. Oriundo del Bajo Egipto, fue considerado como hijo de Ptah cuando su madre pasó a ser la esposa de este dios, y en calidad de dios-hijo ocupó su lugar en la más antigua triada menfita, antes de Imutes.



Bast, la diosa con cabeza de gata, lleva un sistro en la mano derecha y una égida en el brazo izquierdo, del cual pende una cesta. Estatua de Berlín

Bast (Bastet, Bastit), a quien los griegos identificaron con Artemis por confundirla sin duda con la diosa-leona Tefnet, era la diosa local de la metrópoli del 18.º nomo del Bajo Egipto, Bubaste, transcripción griega de Per Bast, « la casa de Bast », y se convirtió en la diosa principal del reino cuando su ciudad adquirió la capitalidad, hacia el 950 antes de Jesucristo, con el célebre Seshonk y los faraones libicos de la XXII dinastía.

Si al principio fue una diosa-leona, personificación del calor fecundante del Sol, más tarde su animal sagrado fue el gato, y, así, aparece representada bajo la figura de una mujer con cabeza de gata, que tiene en la mano derecha un sistro o una égida, formada por un gran pectoral semicircular, coronado por una cabeza de leona, y en la izquierda, una cesta.

Vinculada al dios-sol, cuya esposa-hermana es, según unos, o la hija, según otros, pasó a ser la esposa de Ptah de Menfis, con las mismas prerrogativas que Sekhmet, con la cual se confunde

frecuentemente, aunque las características de una y otra sean distintas, y formó, con el dios menfita, una tríada cuyo tercer elemento fue Nefertum.



Estatua sanadora (enteramente cubierta de fórmulas mágicas) de un sacerdote de Bast, que tiene ante sí una «estela de Horo sobre cocodrilos», destinada a preservar de todo peligro a su poseedor. Estatua del Louvre. XXX dinastía (378 a 342). (Fot. Giraudon)

puntos del país, con motivo de la gran feria anual. El viaje lo efectuaban navegando, al son de flautas y crótalos, y entre los peregrinos y las mujeres que desde la ribera presenciaban el desfile de las barcas, se intercambiaban palabras que creaban un ambiente propicio a la chanza y la mascarada. En la fecha prescrita, una procesión recorría las principales vías de la ciudad, y se renovaban las fiestas y algazaras, mientras el vino corría con mayor profusión que en todo el año.

Por su condición de protectora de los reyes de Bubaste, Bast se convirtió pronto en una de las divinidades más importantes de Egipto, pero su mayor grado de popularidad no lo alcanzó hasta el siglo IV antes de Jesucristo. En esta época se desarrollaron también sus formas secundarias, entre las que puede citarse Pekhet, la diosa con cabeza de gata o de leona del Speos Artemidos, al este de Beni-Hassán.

Por ser, como Hator, la diosa de la alegría, Bast siente predilección por la música y la danza, cuyos pasos marca con el sistro, instrumento en el que suele aparecer grabada una figura de gato. Y como divinidad benévola, protege a los mortales contra las enfermedades contagiosas y contra los malos espíritus.

Periódicamente se celebran solemnes fiestas en el gran templo de Bubaste, uno de los de más finas líneas de Egipto, según Heródoto, quien nos refiere que los creyentes aflúan a él por centenas de miles de todos los

Para tener propicia a la diosa-gata, sus adoradores le dedicaban estatuas de este animal, y enterraban a la sombra de sus santuarios, tras de haberlos momificado cuidadosamente, los cadáveres de los gatos que en vida habían sido adorados como animales sagrados de Bast (véase *Animales sagrados*).

Neit (Nit), identificada por los griegos con su diosa Atenea, es el nombre de una divinidad del Delta, protectora de Sais, que se convirtió en capital de Egipto a mediados del siglo VIII antes de Jesucristo, cuando Psamético, el fundador de la XXVI dinastía, subió al trono, afianzando de este modo el predominio y esplendor de su diosa local.

Neit es una divinidad muy antigua. Sobre su antigüedad nos ilustra especialmente el hecho de que su fetiche — dos flechas cruzadas sobre una piel de animal — figura en la punta de las enseñas de un clan prehistórico, así como el de que su nombre entra como componente en el de dos reinas de la I dinastía.

Aunque su probable origen parezca ser el occidental, como tiende a probarlo su epíteto de Tehenut, «la Libia», tuvo siempre mucho predicamento en Sais. Quizás en fecha remota fue considerada como la divinidad nacional del Bajo Egipto, pues lleva corrientemente su característica corona encarnada, «Net», nombre cuya fonética evoca el de la diosa.

Al principio fue adorada como un fetiche formado por dos flechas en cruz sobre un escudo o atravesando la piel tachonada de un animal. Más tarde se la representó con los rasgos de una mujer que llevaba la corona del Norte y tenía en sus manos un arco y unas flechas. Más recientemente se le dio como atributo la lanzadera de los tejedores, que se convirtió en el ideograma de su nombre, y que a veces lleva en la cabeza como único distintivo.

En efecto, Neit se nos muestra con un doble carácter, como diosa guerrera y como patrona de las Artes y del hogar, lo cual abona su identificación con Atenea, que presenta también esta doble atribución.

Cuando la hegemonía que adquirió con el advenimiento de la dinastía saíta, se le atribuyeron multitud de mitos cosmogónicos.

Fue presentada como una diosa del cielo, como Nut y Hator, y declarada madre de los dioses en general, y en especial de Re, «al que dio a luz antes de que existiera el parto».

Neit fue la tejedora por excelencia, la que tejió el mundo con su lanzadera como una mujer teje su tela, y, con el apelativo de Meh Urt, la gran vaca que alumbró el cielo cuando nada existía.

Introducida en la leyenda osiria, se confundió pronto con Isis, convirtiéndose en protectora de los difuntos, quienes, a su llegada al mundo de ultratumba, le presentan sus ofrendas de pan y agua.

Por último, del mismo modo que es corriente emparejar a Isis y Nefthis en las representaciones figuradas y en los textos, así también encontramos a menudo a Neit al lado de Selkis, ya como guardiana de la momia y vísceras del difunto, ya como tutelar de las uniones conyugales.

En la actualidad no queda ningún vestigio de este famoso templo de Sais, en el que, según Plutarco, podía leerse la inscripción siguiente: « Soy todo lo que ha sido, es y será. Ningún mortal pudo levantar hasta hoy el velo que me cubre ».

Junto a este santuario había una escuela de medicina, la « Casa de la Vida », encomendada a los sacerdotes, y que durante la dominación persa y gracias al favor real, reorganizó, o, por lo menos, tal fue su intención, el médico egipcio de Cambises y Darío.

LOS DIOS DEL RÍO Y DEL DESIERTO

Khnum (Khnumu), que los griegos transcriben como Cnufis, Cnubis y Cnef, es el nombre de un dios de la región de las cataratas, que se representaba bajo la figura de un hombre con cabeza de carnero, de largos y ondulados cuernos, y no retorcidos, como los del Amón criocéfalo.

En efecto, como dios de la fecundidad y de la creación fue adorado en sus orígenes en forma de un carnero o de un macho cabrío, y, al igual que los dioses de esta especie, según Maspero, simbolizaba indudablemente el Nilo, que baja del cielo a la Tierra para fecundar a ésta y convertirla en madre. Su santuario principal se hallaba junto a las cataratas, en las cercanías del lugar en que los más viejos antepasados de los egipcios colocaban las fuentes de su gran río: la Isla de Elephantina. De esta isla fue proclamado rey soberano con el apelativo de « Khnum aa neb iab » (« Khnum, el gran soberano de Elephantina »), que los griegos transcribieron como una sola palabra: Khnumonebieb.

Desde su santuario, donde recibía las ofrendas de sus fieles junto con sus dos esposas, Satis y Anukis, de las que se ignora que tuvieran hijos, guardaba las fuentes del Nilo. Sus sacerdotes mostraban un documento, desde luego falso, según el cual el antiquísimo rey Zoser, de la III dinastía, habría concedido en otro tiempo a Khnum y a su santuario doce leguas de tierra, en agradecimiento por haber enviado el dios a Egipto una inundación después de siete años de sequía.

De Khnum, cuyo nombre significa « el Modelador », se contaba que había modelado en remotas fechas el huevo del mundo en su torno de alfarero. En Filas se le conoce como « el alfarero modelador de los hombres » y « el formador de los dioses », y se nos muestra como el triturador de los miembros de Osiris, pues es él

« quien modela toda carne, quien procrea a dioses y humanos ».

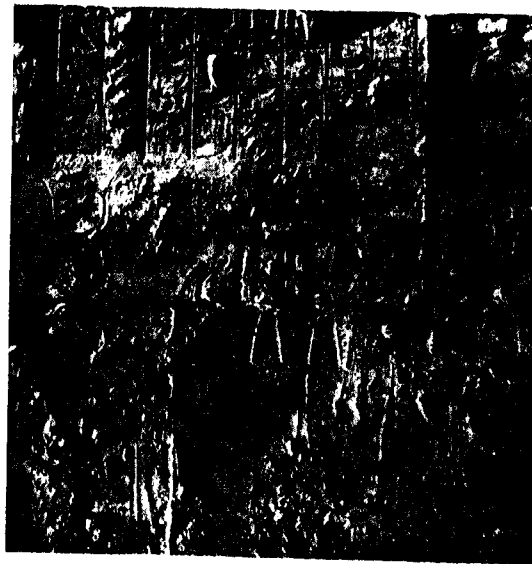
Con esta atribución, preside la formación del niño en el seno de su madre. Los bajorrelieves de los templos nos lo presentan modelando en la banqueta del escultor el cuerpo del joven faraón que, en Erment, no es sino el hijo de Julio César y Cleopatra, es decir, Ptolomeo Cesarión, identificado aquí con el dios-niño Harsomtus.

La popularidad de Khnum no tardó en pasar la frontera, en este caso muy próxima, de Nubia, donde el dios Dudún era asimismo un carnero, o un dios con cabeza de carnero, lo cual facilitó la contaminación de ambas divinidades y procuró al señor de Elephantina nuevos y numerosos seguidores.

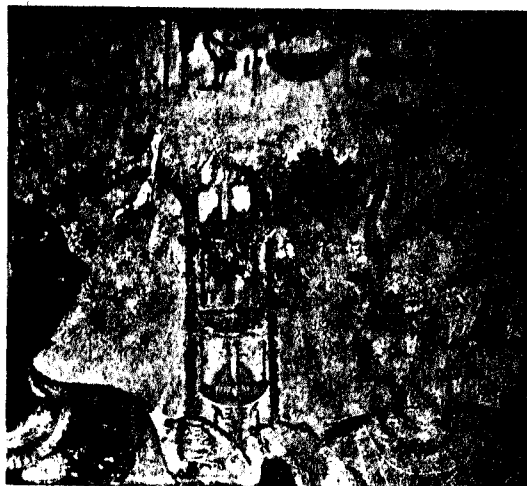
Arsafes es la transcripción griega del nombre egipcio Herishef (Harshef), « el que está en su lago », que corresponde a otra divinidad con cabeza de carnero. Los griegos lo identificaron con Heracles; su principal santuario estaba en Fayum, en Heracleópolis Magna.

Es muy probable, según Maspero, que fuese una divinidad del Nilo, como lo son todos los dioses con cabeza de carnero. Desde época muy remota fue honrada con un culto especial, pues ya en la I dinastía le consagró un santuario el rey Usafais.

Satis es la transcripción griega de Setet (Satet, Satit), nombre egipcio de una de las dos



Khnum, con cabeza de carnero, modela en su torno de alfarero los cuerpos del futuro faraón Amenofis III y de su doble, en tanto que Isis Hator, sentada a la izquierda, tiende hacia ellos el signo de la vida. Bajorrelieve del templo de Luxor. XVIII dinastía (1580 a 1350). (Fot. Leichter)



Satis, con la corona blanca flanqueada por dos cuernos, asegura a Tutmés III largos años de reinado por medio de los signos jeroglíficos que lleva en sus manos. Bajorrelieve del Louvre. XVIII dinastía (1580 a 1350). (Fot. Larousse)

esposas de Khnum, protectora, como tal, de las cataratas. La etimología de su nombre, según Maspero, es «la que corre como una flecha», «la Arquera», que precipita la corriente con la rapidez de una saeta. Se la representa llevando la corona blanca del Sur, flanqueada por dos grandes cuernos, y, a menudo, como Neit, con un arco y flechas en las manos. Venerada en el extremo Sur de Egipto — donde su lugar preferido era la Isla de Sahel —, la diosa dio su nombre al primer nomo del Alto Egipto, que llamó Ta Setet, «la tierra de Satis». Su metrópoli fue Abu, «la ciudad del elefante», que los griegos llamaron Elefantina, en cuyo templo de Khnum ocupó su lugar Satis junto con la otra esposa de este dios, Anukis.

Anukis es la transcripción griega del nombre egipcio Anuqet (Anukit), perteneciente a la segunda esposa de Khnum. Se representa a esta diosa bajo la figura de una mujer que lleva una alta corona de plumas. Su nombre significa, al parecer, «la que estrecha», «la que comprime el ribazo» y aferra al Nilo entre las peñas de Filas y Siene.

Adorada en Elefantina como diosa de las cataratas en compañía de Khnum y Satis, su residencia preferida era la Isla de Sahel, a ella consagrada.

Min (Minu) es un dios antiquísimo, que los griegos identificaron con Pan. Su emblema — al parecer, un rayo — se encuentra en las viejas enseñas prehistóricas. Se nos muestra con la cabeza cubierta con una especie de bonete, del que se destacan dos largas plumas enhiestas, el mismo que hemos visto usar a Amón, del cual

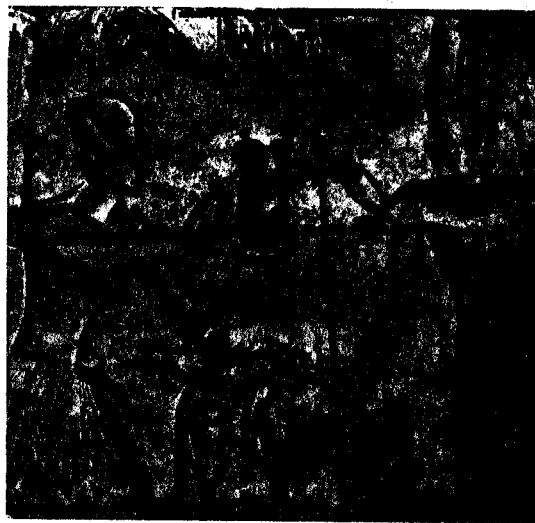
parece haberlo copiado. Está siempre de pie, agitando con su derecha un látigo por encima de la cabeza, y tiene carácter lufálico.

Esta última característica es probablemente indicio de que Min fue considerado en sus orígenes como el creador del mundo, pues recuerda la manera como Atum hizo surgir de la nada los primeros dioses. Si se tiene en cuenta, además, que se identifica a menudo con Horo, es lícito preguntarse si no fue su nombre en otro tiempo un apelativo particular del Sol.

Sea de ello lo que fuere, en la época clásica se adora especialmente a Min en su calidad de dios de los caminos y protector de los que viajan por el desierto. El centro principal de su culto era Copto, «la ciudad de las caravanas», punto de partida de las expediciones comerciales, cuyos jefes, antes de afrontar la travesía del desierto, no vacilaban en invocar a Min, el gran dios del lugar, divinidad del desierto oriental y «Señor de los países extranjeros».

Además se le rendía culto en calidad de dios de la fecundidad y protector de la vegetación y las cosechas. En las paredes de los templos se podían ver grabadas las ceremonias que se celebraban en su honor como dios de las cosechas, cuando se festejaba el acceso del rey al trono, y, sobre todo, la ofrenda que le tributaba el Faraón, consistente en una gavilla recién cortada por sus propias manos, y también los homenajes que rendía al toro blanco, animal sagrado de Min.

Fuera de Copto era adorado asimismo en Akhmin, la antigua Chemnis que los griegos — los cuales identificaban a Min con su dios Pan — llamaron Panópolis. En Akhmin se cele-



El dios Amón, empuñando el cayado, y con el tocado, el «stat», recibe una ofrenda del faraón Ramsés III, XX dinastía (1205 a. de J. C.). Relieve de Medinet-Habou («Thèbes», Champdor)



Igual que el Nilo, el dios del mar y el de los granos, alternando con la diosa del brote de las flores, la diosa de la ofrenda y la de la felicidad, presentan sus regalos al rey Sahuré. Bajorrelieve de El Cairo, V dinastía (2750 a 2625)

braban en su honor juegos gimnásticos, y acaso a esto se deba el que Heródoto elogie a los habitantes de esta ciudad, considerándolos como los únicos egipcios a quienes no repugnan las costumbres griegas.

Hapi es el nombre del Nilo divinizado. Se representaba en figura de un hombre en la plenitud de sus fuerzas, pero con cierta gordura que lo asemejaba a una mujer de formas más bien flácidas. Igual que los barqueros y los pescadores, ciñe su cintura con una faja estrecha que le recoge el vientre, y se cubre la cabeza con una corona trenzada con plantas acuáticas: con loto, si se trata del Nilo del Alto Egipto, o con papiro, si el Nilo representado es el del Bajo Egipto.

En efecto, Hapi puede considerarse desdoblado en Nilo del Sur y Nilo del Norte. A este desdoblamiento corresponde otro: el de dos diosas, que personifican ambas riberas, que a veces se representan de pie, con los brazos extendidos en demanda del agua que ha de fecundarlas.

Para los egipcios, el Nilo era una emanación del Nun, el Océano primordial, que riega tanto el mundo visible como el invisible, por donde navega la barca de Re.

Se contaba también que el dios Hapi tenía su residencia en las proximidades de la primera catarata, en la Isla de Bigeh; en este paraje, desde el fondo de una cueva, encaminaba hacia el cielo o hacia la Tierra una u otra corriente. A mediados de junio era costumbre que el Nilo experimentase una crecida. Sobre los orígenes de esta inundación, los devotos de Osiris explicaban que se debía a una lágrima que Isis había derramado por su esposo, asesinado cobarde-

mente por su hermano Set, y que ésta era la causa del aumento de caudal del río, de cuya altura dependía que el año fuese próspero o adverso. Para que las aguas alcanzasen el nivel conveniente — que en la época grecorromana se estimaba en 16 codos, como lo indica el hecho de que sean dieciséis los niños que adornan la famosa estatua del Nilo, existente en el Museo Vaticano —, los egipcios ofrecían presentes a Hapi y lo invocaban con fervor cantando himnos.

Aparte esto, es de observar que el dios no figura para nada en la religión propiamente dicha, y no aparece vinculado a ningún sistema teológico.

En los templos, donde desempeña sobre todo un papel subalterno, Hapi se nos muestra como un simple servidor, que ofrenda el producto de sus aguas a los grandes dioses. Es corriente ver en los basamentos de los edificios, sobre todo, largos desfiles de divinidades, alternándose un dios con una diosa, que tienen gran parecido con Hapi, y por eso se llaman Nilos. Estos Nilos representan las subdivisiones territoriales de ambos Egiptos y ofrendan al dios del santuario, como tributo, los productos de todas las provincias del país.

DIVINIDADES DEL NACIMIENTO Y DE LA MUERTE

Tueris es la transcripción que hacen los griegos del egipcio Ta Urt, «la Grande», el apelativo más corriente con el que se adoraba a Ipet (Apet, Opet), la diosa popular de los nacimientos, que simbolizaba asimismo la maternidad y la lactancia del recién nacido.

Se la representaba bajo la figura de un hipopótamo hembra, de senos caídos, puesto de pies sobre sus patas traseras y apoyándose en el signo jeroglífico de la protección, el *sa*, formado por una estera de papiro arrollada. Tueris era adorada de modo especial en Tebas, donde, en el Imperio Nuevo, gozó de gran popularidad entre las gen-



La diosa-hipopótamo Tueris, apoyada en dos esteras de papiro enrolladas, que forman el signo jeroglífico *sa*. Estatuilla de El Cairo, XXVI dinastía (663 a 525)

tes modestas, que ponían su nombre a sus hijos y adornaban sus casas con imágenes suyas.

Junto a su papel de divinidad protectora hay que citar el de diosa de la venganza que se le asigna a veces. En estos casos aparece como una diosa de cuerpo de hipopótamo y cabeza de leona que, en actitud amenazadora, esgrime un puñal.

Heqet (Heket, Hlqit) es una diosa-rana o de cabeza de rana, que parece ser el símbolo del estado embrionario, cuando el grano muerto se descompone y empieza a germinar.

Heqet es antiquísima. Se contaba en Abido que salió con Shu de la boca de Re, y que ambos fueron los ascendientes de las demás divinidades.

Se decía también que era una de las comadronas que atienden cada mañana al nacimiento del Sol, y en calidad de tal figuraba entre las diosas protectoras del alumbramiento, junto con Nekhbet y otras, de las que trataremos más adelante.

Meskhenet (Meskhent, Maskhonit) aparece representada a veces como una mujer que lleva en la cabeza dos largos retoños de palmera, curvados por sus extremos.

En su calidad de diosa del alumbramiento, personificaba los dos ladrillos sobre los que se colocaban las madres egipcias en el momento de dar a luz. Así, a veces se nos muestra bajo la figura de uno de estos ladrillos, terminado en una cabeza humana.

La diosa acudía junto a la parturienta a la hora precisa de nacer el niño, y era fama de que no se daba punto de reposo yendo de casa en casa a aliviar los dolores del parto.

A veces desempeñaba las funciones de hada madrina, certificando el nacimiento y fijando el destino del recién nacido.

La vieja historia en la que se nos describe el nacimiento de los tres primeros reyes de la V dinastía, permite precisar el papel que estas divinidades tenían asignado en el alumbramiento. Cuéntase que cuando Ruditdit llegó al límite del tiempo, el dios Re, que era el verdadero padre de los niños que llevaba en su seno, ordenó a Isis, Neftis, Heqet y Meskhenet que se trasladasen a su cabecera. Obedeciendo la orden, las cuatro diosas, disfrazadas de bailarinas, se pusieron en camino en compañía del dios Khnum, que les llevaba el equipaje. Llegado el momento, leemos que « Isis se colocó delante de Ruditdidit; Neftis, a su espalda; Heqet ayudó a la madre, e Isis recibió al niño...; las diosas lo lavaron, lo pusieron en una cuna de ladrillos, y Meskhenet, aproximándose a él, pronunció las siguientes palabras: "Es un rey que reinará en todo el país". Por último, Khnum le infundió la salud en sus miembros ».

Las **Hator** son una especie de hadas madriñas que predicen el destino de los niños al nacer, como hizo Meskhenet con el hijo de Ruditdidit. Se las representa con los rasgos de mujeres jóvenes, y, así, las vemos, en número de seis y a veces de nueve, en la cabecera de Ahmasi, en Deir-El-Bahari, en la de Mutemuya, en Luxor, y en la de Cleopatra, en Erment. Sus profecías son favorables o adversas, pero se cumplen siempre y, como nos enseña el cuento del príncipe predestinado, nadie puede escapar a su dictado.

Shai, que a veces es presentado como de sexo femenino — la diosa Shait —, es « el Destino ». Nace con el hombre, crece con él y lo sigue hasta la muerte, sin que puedan eludirse jamás sus decisiones. Cuando la ceremonia del pesaje

de almas, en presencia de Osiris, Shai — bajo la figura de un dios sin atributos especiales —, asiste al juicio, « bien, como dice Maspero, para dar cuenta exacta al supremo tribunal del mundo inferior, de las virtudes o de los crímenes del difunto, bien para crear las condiciones de una nueva vida ».

Renenut (Raninit) es la diosa protectora del niño en período de lactancia. No sólo le ofrece personalmente el alimento, sino que le da, además, su nombre, y, con él, su personalidad y su fortuna. A su muerte, Renenut asiste con Shai al juicio de su alma. Se lo representa con los rasgos de una mujer corriente, sin atributos especiales, o como una mujer con cabeza de serpiente y, a veces, de leona, e incluso como una serpiente vestida y con dos altas plumas en su tocado. En su calidad de diosa-nodrizza, simboliza la alimentación en general, y aparece frecuentemente como diosa de la cosecha con el apelativo de « Renenut la augusta, la señora del doble granero ».

Con su nombre se ha designado también el mes de Farnuti, « el mes de Renenut », que en época tardía corresponde al octavo del calendario egipcio.



Estela mágica contra animales maléficos. Bajorrelieve del Louvre. (Fot. Arch. Phot. d'Art)

Rempet aparece representada con los rasgos de una mujer, que lleva en la cabeza el largo retoño de palmera curvado por su extremo, que constituye el ideograma de su nombre. Es la diosa del año, la diosa de la primavera, y, por tanto, de la juventud. También se conoce con el apelativo de « Señora de la eternidad », lo cual equivale a considerarla como diosa del tiempo duradero.

Bes (Besu, Bisu) es también una divinidad del nacimiento pero se conoce sobre todo como dios del matrimonio, y en calidad de tal preside el tocado de las mujeres.

Es un dios popular, tal vez originario del país de Punt, del que suele ser tenido

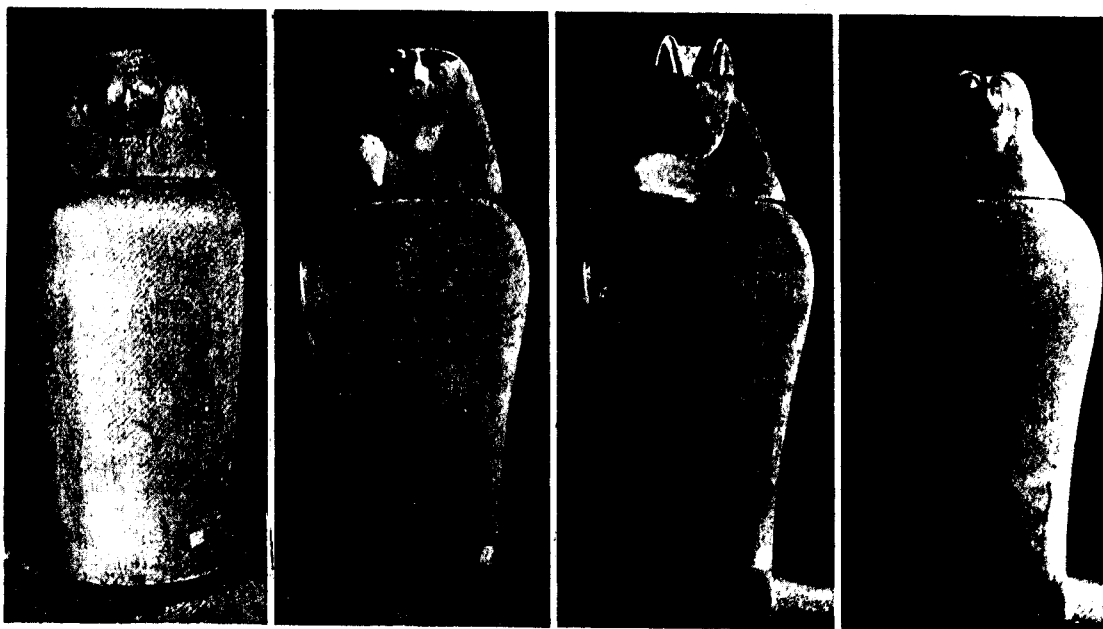


El dios Bes, representado como un enano horrible, de pie, con las manos apoyadas en los muslos y sacando la lengua. Estatua del Louvre. XXVI dinastía (663 a 525). (Fot. Arch. Phot. d'Art)

por soberano. Se nos muestra con los rasgos de un enano forzado y bestial, de enorme cabeza, ojos desmesurados y pómulos salientes. Pueblo su rostro hirsuta barba, y de su boca, abierta en toda su anchura, pende una lengua descomunal. En la cabeza lleva como adorno un penacho de plumas de avestruz, y se cubre con una piel de leopardo, cuya cola arrastra entre sus piernas zambas. En bajorrelieves y pinturas se representa corrientemente de cara, procedimiento que contrasta con la antigua costumbre egipcia de dibujar las figuras de perfil. Su actitud es estática, con las manos apoyadas en las caderas, pero a veces brinca alegremente mientras toca el arpa o el tamboril, o bien esgrime un puñal con ademán amenazador y terrorífico.

Dios a la vez jovial y belicoso, danzarín y pendenciero, Bes es el bufón de los dioses, a quienes divierte con su tipo y sus contorsiones grotescas, del mismo modo que los pigmeos, durante el Imperio Antiguo, solazaban con sus bufonadas la vieja corte de los faraones menfitas.

Al principio ocupó un lugar secundario entre la multitud de geniecillos en quienes creía el pueblo bajo; pero más tarde, durante el Im-



Los cuatro vasos, llamados «canopos», destinados a conservar las vísceras del difunto. Sus tapones en forma de cabeza humana, de halcón, de chacal y de cinocéfalo, presentan los rasgos de los cuatro hijos de Horo: Anset, Qebhsenuf, Duamutef y Hapi. Museo del Louvre. XXVI dinastía (663 a 525). (Fot. Larousse)

perio Nuevo, las gentes acomodadas comenzaron a destacarlo, colocando su imagen en sus moradas y dando su nombre a sus hijos.

Desde entonces aparece con frecuencia en los *mammisi* de los templos, es decir, en las capillas destinadas al alumbramiento de las diosas. En efecto, se lo suele invocar al dar a luz, y en Deir-El-Bahari figura, con Tueris y otros espíritus tutelares, en la cabecera de la reina, como protector de las parturientas.

También es el dios del tocado y embellecimiento de las mujeres, quienes mandan grabar su imagen en los mangos de los espejos, en los estuches de colorete y en los frascos de perfume. Asimismo, en las camas, y en especial en sus cabeceras, aparecen frecuentemente esculpidas escenas del dios, pues es el guardián del sueño, que ahuyenta los malos espíritus y envía agradables sueños al que duerme.

Pero Bes no ahuyenta sólo los espíritus malignos, sino también toda clase de animales peligrosos, tales como leones, serpientes, escorpiones y cocodrilos. De su mordedura o picadura se ven libres todos aquellos que tienen la precaución de colocar en su casa una pequeña estela llena de fórmulas mágicas, en cuya parte superior está esculpida una máscara terrorífica del dios dominando la imagen de Horo niño, representado de pie sobre dos cocodrilos.

En los últimos tiempos del paganismo, Bes era considerado como el protector de los difuntos, y por esta razón gozó de tanta popularidad como Osiris.

Después del triunfo del Cristianismo, este dios tardó algún tiempo en apartarse del corazón de los humanos, pues se nos habla de «un demonio malo llamado Bes», que San Moisés hubo de exorcizar para tranquilizar a los habitantes del lugar. Todavía hoy, la monumental puerta del sur de Karnak cobija a un enano patizambo, de enorme cabeza y larguísima barba. Desgraciado el extranjero que al pasar por allí, a la luz imprecisa del atardecer, se burlara de su cara grotesca, porque el monstruo se le aferraba al cuello y lo estrangulaba. Es el Bes de los antiguos egipcios, que después de tantos siglos se niega a abandonar del todo los lugares que fueron un tiempo testigos de su poder.

Selkis en la transcripción griega de Selqet (Selgit, Selk, Selget), nombre de la antigua diosa Escorpión. Se la representa bajo la figura de una mujer que lleva en la cabeza un escorpión, y también mediante un escorpión con cabeza femenina.

Hija de Re, según ciertos textos, es frecuente verla en su calidad de protectora de las uniones conyugales, sobre todo en Deir-El-Bahari, donde aparece sostenido con Neit el jeroglífico del cielo, encima del cual está representada la unión del dios Amón con la reina madre, o bien preservando a sus protegidos de todo mal.

Sin embargo, el principal papel lo desempeña en las ceremonias de embalsamar los cadáveres, como protectora de las entrañas. A Selkis

le está encomendado el vaso canopo donde se guardan los intestinos (véase más adelante).

Los cuatro hijos de Horo, a quienes se suele incluir en la tercera enéada, solían ser considerados como hijos de Isis, pero se contaba también que Re los había pesendo con una red, sacándolos del agua dentro de una flor de loto. Desde luego, los cuatro se nos muestran de pie sobre una flor de loto, presenciando, junto al trono de Osiris, el pesaje del alma del difunto.

Su padre Horo les tiene encomendada la custodia de los cuatro puntos cardinales, así como la vigilancia del corazón y las entrañas de Osiris, a quien preservan, además, del hambre y de la sed.

Desde entonces son los protectores titulares de las vísceras, que desde el Imperio Antiguo es costumbre separar del cadáver del difunto y guardar en estuches o jarras, mal llamadas canopos, cada una de las cuales se confía al cuidado no sólo de uno de estos cuatro genios funerarios, sino además al de una diosa.

Así, a Amsset (Amsiti, Imset), que tiene cabeza humana, le está encomendado el vaso que contiene el hígado, en cuya custodia le

acompaña Isis; Hapi con cabeza de cinocefalo, cuida de los pulmones, con Nef-tis; Duamutef (Tuemetf, Tiumautif), con cabeza de chacal, conserva el estómago, con Neit; y, finalmente, Qebhse-nuf (Qebhsneuf, Kabhsnuf), con cabeza de halcón, cuida de los intestinos con Selkis.

Amente (Amenti, Iment) es un simple epíteto que significa «la Occidental»; con él se denomina a una diosa, que lleva en la cabeza una pluma de avestruz, o, además de la pluma, un halcón.

Esta pluma de avestruz, adorno corriente de los habitantes de Libia, que la ostentaban en su cabellera, servía para escribir la palabra *occidental*, y cuadraba perfectamente como



El escriba Khuamón implora a la diosa-serpiente Mertseger. Estela del Louvre, XX dinastía (1205 a 1090)

símbolo a Amente, que era la diosa del nomo libico, al oeste del Bajo Egipto.

Más tarde, la palabra *occidente* sirvió para designar la necrópolis, y la diosa del Occidente convirtióse en la diosa de la estancia de los muertos.

En la puerta del mundo de ultratumba, a la entrada del desierto, el difunto suele ser acogido por la diosa, la cual se deja entrever a través de las hojas del árbol que ha escogido como morada, y le ofrece agua y pan. Si el difunto acepta lo que se le da, los dioses lo consideran su amigo y lo incorporan a su séquito, sin que pueda volver jamás sobre sus pasos. La diosa que dispensa esta acogida al muerto es, por lo general, Amente; pero a veces la reemplazan, por turno, Nut, Hathor, Neit o Maat.

Mertseger (Marit Sakro) significa «la amiga del silencio», o bien «la amada de quien crea el silencio», es decir, «la amada de Osiris». Es la diosa-serpiente de la necrópolis tebana, o, para ser más precisos, de una parte de la montaña funeraria de Tebas, la cumbre en forma de pirámide que domina el conjunto, y valió a la diosa el apodo de Ta tehnet, «la Cima».



La diosa Mertseger en forma de serpiente, cuya cabeza está coronada por el disco solar, entre dos cuernos, se levanta, en actitud de protección, tras el rey Amenofis II. Estatua de El Cairo, XVIII dinastía (1580 a 1350)



Osiris, tras el cual se hallan las diosas Neftis, Isis y Amente, cada una de las cuales lleva en la cabeza el ideograma de su nombre; los dioses Horo, de cabeza de halcón coronada con el *pschent*; y Anubis, con cabeza de chacal. Estela de Aix. XIX dinastía (1350 a 1205). (Fot. Giraudon)

Se la representa en forma de una serpiente con cabeza humana, o bien como una serpiente con tres cabezas, de las cuales sólo es humana la del centro; ésta aparece con un disco encima flanqueado por dos plumas, atributos que lleva asimismo la de la derecha; la otra es una cabeza de buitre. Aunque, en lo esencial, Mertseger es una diosa benéfica, se le reconoce también un aspecto punitivo, como lo atestigua la confesión de un modesto empleado de la necrópolis, llamado Neferabu, quien, convicto de haber pecado, declaró que había sido castigado justamente con una enfermedad; más tarde, «la Cima de Occidente» le devolvió la salud después de arrepentirse e instarla vivamente a su curación.

Los Jueces de los difuntos y la Psicostasia, o «pesaje del alma». Cuando el difunto, gracias a los talismanes depositados sobre su tumba, así como al salvoconducto escrito sobre el indispensable *Libro de los muertos*, que lleva consigo, ha conseguido atravesar, sin contratiempo, el temible país que se interpone entre la morada de los vivos y el reino de los fallecidos, es introducido en presencia del juez soberano. Sus acompañantes son Anubis u Horo; la «Sala

de la doble justicia», en la que penetra después de besar el umbral, es una habitación inmensa, en el fondo de la cual, bajo un templete cuyo acceso es guardado por un friso de serpientes enrolladas, está sentado Osiris, el «Ser Bueno», redentor y justiciero, que aguarda a «su hijo que llega de la Tierra». En el centro se ha instalado una enorme balanza, junto a la cual aparece Maat, la diosa de la verdad y de la justicia, que se dispone a averiguar el peso del corazón del difunto, mientras que, acurrucada a pocos pasos, está Amamet (Amait), «la Devoradora», un monstruoso híbrido de león, hipópótamo y cocodrilo, en espera de culpables que consumir. Llenando la habitación, a derecha e izquierda de Osiris, se sientan cuarenta y dos personajes, algunos con cabeza de animal, envueltos en su mortaja y con un acerado cuchillo en las manos. Son los cuarenta y dos jueces, que corresponden a otros tantos nomos de Egipto. Cada uno de ellos debe examinar, sobre un punto concreto, la conciencia del difunto. Éste toma la delantera sin vacilar, comenzando por recitar lo que se conoce como «confesión negativa». Dirigiéndose a cada juez, lo llama por su nombre a fin de demostrar que no es un desconocido para él y no le infunde temor, pues

— son sus palabras — no ha cometido pecado, y su espíritu es completamente puro.

A continuación sigue la Psicostasia, o « pesaje del alma ». Anubis u Horo pone en uno de los platillos de la balanza a la propia Maat o su ideograma, la pluma, que es la imagen de la verdad, y en el otro, el corazón del muerto. Después, Thot comprueba la pesada y registra en sus tablillas el resultado, que pasa a Osiris. Si los platillos se equilibran, Osiris se pronuncia favorablemente: « Que el difunto quede libre y victorioso y pueda trasladarse adonde le plazca, en el seno de los espíritus y las divinidades ».

Con ello, el muerto está ya « justificado ». Desde entonces, su vida en el reino de Osiris transcurrirá entre venturas, aunque con ciertas servidumbres, como la de cultivar las posesiones del dios y cuidar de la conservación de canales y diques. Sin embargo, la magia lo eximirá de corveas penosas gracias a los *ushabti*s, o *respondedores*, estatuillas de piedra o de tierra cocida, como las que aparecen a centenares en ciertas tumbas. Cuando, al pasar lista para determinados trabajos, se nombre al muerto, el idolillo se apresurará a contestar por él y se presentará en su lugar.

Maat (*Mait, Ma*), a quien se representa en figura de una mujer, de pie o sentada sobre sus talones y adornada con una pluma de avestruz — ideograma de su nombre, que significa « verdad o justicia » —, es, efectivamente, la diosa del Derecho, la Verdad y la Justicia. Los textos la presentan como hija predilecta y confidente de Re, y también como esposa de Thot, el juez divino a quien se llama también « dueño de Maat ».

Maat forma parte del séquito de Osiris, y si la sala donde celebra sus sesiones el tribunal de este dios se llama « Sala de los dobles juicios »,

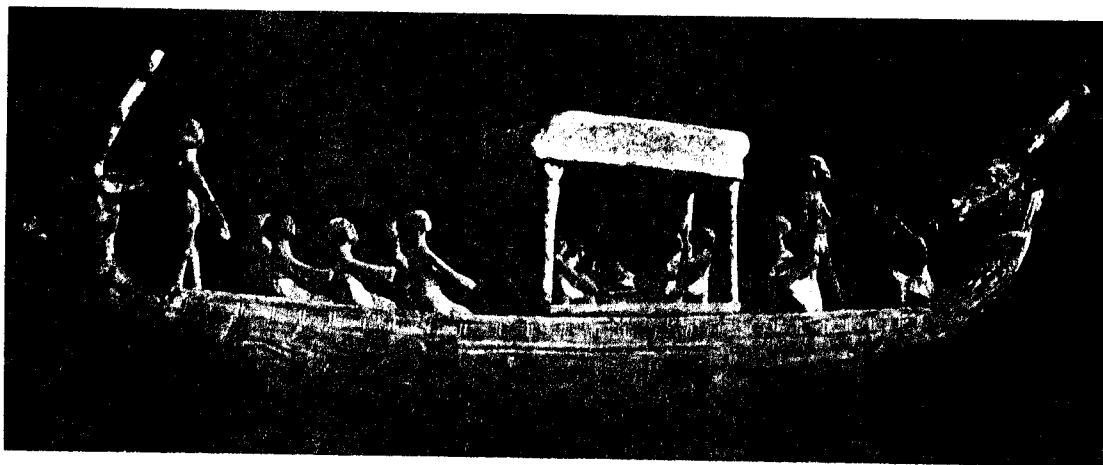
es porque en ella Maat suele desdoblarse en dos divinidades absolutamente idénticas, que se sitúan en uno y otro extremo de esta larga habitación. Como acabamos de ver, se pone a Maat en un platillo de la balanza, para contrapesar en el otro platillo el corazón del difunto y averiguar si este corazón es verídico y es leve su carga de faltas.

En realidad, Maat no es sino una abstracción divinizada. Los dioses — se nos cuenta — gustan de alimentarse de justicia y verdad. Por eso, en el ritual del culto, Maat es la encargada de recoger las ofrendas que pueden ser de su agrado, y en todos los templos se nos muestra al rey, en el punto culminante del oficio divino, presentando al dios soberano del santuario una estatuilla de la diosa, lo cual constituye la mejor y más rica ofrenda que pueda hacérsele.

Neheh (Heh) significa « la Eternidad », y, como la anterior, es una abstracción divinizada. Se representa a este dios en forma de un hombre, sentado en el suelo a la manera egipcia y con un retoño de rosal en la cabeza, curvado por un extremo. Su figura aparece grabada sobre muebles y otros objetos de uso doméstico, sosteniendo en sus manos el signo indicador de millones de años, y diversos emblemas de larga vida y felicidad.

LOS HOMBRES DIVINIZADOS. EL FARAÓN-DIOS

Imutes es la forma como los griegos transcriben el nombre egipcio *Imhotep* (*Imhotpu*), que significa « el que viene en paz ». Imutes es, con mucho, el más famoso de los sabios antiguos, que, después de ser admirados en vida por sus contemporáneos, acabaron por ser adorados un día como dioses.



Barca en la que la Muerte y su séquito recorren, a remo, las aguas del otro mundo. Turín, Museo. XII dinastía (2000 a 1788). (Fol. Alinari)

Lo el muerto
do la balanza

R.D.

Recordábase que Imutes vivió en la corte del viejo rey Zoser, de la III dinastía, y fue el arquitecto más renombrado que tuvo este faraón,



Ushabti, procedente de la tumba de Tutankamón. Representa a este faraón de pie, cubierto con el casco de guerra llamado *corona azul*, y empuñando el látigo y el cetro osirios. Estatuilla de El Cairo. XVIII dinastía (1580 a 1350). (Fot. Bruce Co., Londres)

constructor de la pirámide más antigua. Bajo su reinado, parece que la columna fue empleada por primera vez en arquitectura, como han revelado recientes descubrimientos.

Ya célebre en tiempos del Imperio Nuevo, Imutes, a quien se consideraba autor del *Libro de la fundación de los templos*, vio su fama acrecentada en Menfis, bajo los faraones saítas. Años más tarde, bajo la dominación persa, pretendióse que no había sido engendrado por padres humanos, sino que era hijo del propio Ptah, y, así, se le incluyó en la tríada de este dios, con el título de «Hijo de Ptah», en sustitución de Nefertum.

En sus representaciones aparece con la cabeza afeitada como un sacerdote, sin la barba que usan los dioses y desprovisto también de cetro y corona. Sus vestiduras son humanas, y, por lo general, está sentado o acurrucado, y lee con atención un rollo de papiro desplegado sobre sus rodillas.

De patrono que era de los escribas y protector de cuantos como él se ocupan en la Ciencia y las Artes ocultas, convirtiéndose pronto en patrono de los médicos. Posteriormente, la creencia popular celebró sus curas

milagrosas y lo tuvo por el dios o, más exactamente, el semidiós de la Medicina, lo cual le valió que los griegos lo identificaran con Asclepio. En los últimos tiempos del paganismo parece incluso haber relegado a su padre Ptah, para convertirse en el dios más venerado de Menfis.

Amenofis, hijo de Hapu, transcripción griega del egipcio Amenhotep (Amenotes), es el nombre de un ministro de Amenofis III que vivió en Tebas en el siglo xv antes de J. C.

«En su calidad de sabio e iniciado en el libro divino, había contemplado — según se nos dice — las bellezas de Thot», y en su tiempo fue el más perfecto conocedor de la misteriosa ciencia de los ritos. En la memoria de los tebanos dejó

una huella imborrable, gracias a los edificios que mandó construir, entre los que destacaba por su grandiosidad el templo funerario del rey, su señor. De este monumento subsisten aún dos estatuas, colosales, que correspondían a la fachada principal; una de ellas fue conocida en la Antigüedad como el *Coloso de Memnon*. Con el tiempo aumentó su popularidad, y así, en época saíta fue tenido por un hombre «que por su sabiduría pareció participar de la naturaleza divina». Se le atribuían, como es lógico, libros de magia, y se relataban hechos prodigiosos que había llevado a cabo.

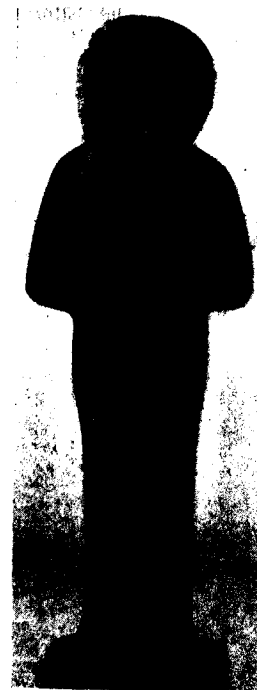
Había estatuas suyas en el templo de Karnak, y le fue tributado culto como a un dios, aunque no llegó a ser considerado como tal en la medida en que lo fue Imutes, el hijo de Ptah, en compañía del cual fue venerado, sin embargo, a la par que otras divinidades principales, en el templo ptolemaico de Deir-El-Medineh.

Este sabio era representado frecuentemente bajo la figura de un escriba en cuclillas, desplegando sobre sus rodillas un rollo de papiro.

También Faraón debe ser citado entre los dioses de Egipto, pues la divinidad del rey constituye uno de los más antiguos dogmas.

Para sus súbditos es el dios-Sol, que reina en la Tierra. Su frente se adorna con la serpiente sagrada, que escupe llamas y aniquila a sus enemigos. Todas las expresiones que pueden aplicarse a su persona, a su palacio y a sus actos, son aplicables igualmente al Sol, pues en realidad el faraón no hace otra cosa sino perpetuar una ascendencia solar. En cada mutación real, el dios Re se une a la reina, quien concibe de él un hijo que reinará un día en el trono de los humanos.

En la mayor parte de los templos, y sobre todo en los de Nubia, suele adorarse a los reyes fallecidos y al propio rey viviente. Incluso en ciertas representaciones, podemos ver al faraón reinante tributándose culto a sí mismo.



Ushabti del hijo de Ramsés II, Khaemuas, de cuya sien pende la trenza de los vástagos reales. Lleva en su mano derecha el fetiche de Osiris (*djed*), y en la izquierda, el nudo de Isis (*ket*). Estatuilla del Louvre. XIX dinastía (1350 a 1205)



EL PESAJE DE LAS ALMAS. Papiro egipcio del siglo VI antes de Jesucristo. París, Museo del Louvre

ANIMALES SACRADOS

De la multitud de animales sagrados que, sobre todo en época tardía, fueron adorados en el Valle del Nilo, destacaremos, para estudiarlos con algún detalle, sólo los más famosos, o sea, los que con una denominación propia fueron objeto de culto en los templos.

Apis, transcripción griega de Hapi, es el célebre «buey Apis», el animal sagrado más conocido hasta la fecha. Muy popular y extraordinariamente venerado en todo el país, era alimentado en Menfis, donde recibía culto con el epíteto de «Retoño de vida de Ptah» y en calidad de toro sagrado de este dios, a quien encarnaba. Según la leyenda, Ptah, bajo las apariencias de una llama celeste, fecundaba a una ternera virgen, de la que renacía en forma de un toro negro, que los sacerdotes sabían distinguir por ciertas señales místicas. Éstas eran: un triángulo en la frente, la figura de un buitre de alas desplegadas en el lomo, un creciente lunar en el flanco derecho, y la imagen de un escarabajo en la lengua; además, los pelos de su cola eran dobles.

Mientras vivía, Apis era alimentado a cuerpo de rey en el templo que los monarcas habían edificado en Menfis, frente al de Ptah. Todos los días podía salir a una hora fija y solazarse en un patio contiguo, haciendo las delicias de la multitud de curiosos que acudían a verlo, además de sus numerosos devotos. Es sabido que la visita a los animales sagrados constituía un gran motivo de atracción de forasteros, que pululaban en gran número por Egipto en la época grecorromana.

Sus movimientos eran cuidadosamente interpretados, y en cada uno de ellos se pretendía ver el presagio de un suceso futuro. Cuando murió Germánico, no faltó quien observase que, poco tiempo antes, el toro rehusó comer un sabroso manjar que este príncipe le había ofrecido.

Lo corriente era que Apis muriese de viejo. Sin embargo, Amiano Marcelino nos cuenta que si su edad rebasaba cierto límite, era ahogado en un manantial. En dos ocasiones incluso fue asesinado. Ello ocurrió durante la tiranía persa, a manos de Cambises y de Oco. No podemos extendernos en detalles sobre las manifestaciones de pesar a que se entregaban los egipcios cuando moría un Apis, y la explosión de alegría con que se recibía la noticia de habérsele encontrado sucesor. Sería también algo fuera de lugar describir los vastos subterráneos de la necrópolis menfita en Sakkarah, descubiertos por Mariette en 1850, en los que, después de espléndidos funerales, se daba sepultura a los cadáveres momificados de los Apis, encerrándolos en inmensos sarcófagos monolíticos de arenisca y granito rosado.

Sobre este hipogeo se levantaba un templo, no menos enorme, destinado al culto, conocido en griego con el nombre de *Serapeion*, y en latín con el de *Serapeum*. En este templo, del que no queda hoy ningún vestigio, se desarrollaba el ritual fúnebre del Apis difunto, convertido, como todos los fallecidos, en un nuevo Osiris, y adorado con el nombre de Osiris Apis (en griego, Osorapis). Ésta fue la causa de que se le identi-



Seti, sobre el cual planea el halcón Horo, hace a Osiris la ofrenda suprema de Maat, diosa de la Verdad y de la Justicia. Bajorrelieve del templo de Abido, XIX dinastía (1350 a 1205). (Fot. Leichter)

ficase rápidamente con el dios extranjero Serapis, el cual era adorado, con rito puramente griego, en el gran Serapeo de Alejandría. En su calidad de dios infernal, Serapis, que en Menfis era confundido con Osorapis, fue adorado, junto con este dios, en su templo funerario, que, por confusión, fue llamado en lo sucesivo Serapeo.

Otros toros sagrados. Para ser breves, nos limitaremos a tres: Mnevis, Bukis y Onufis.

Mnevis es la transcripción griega del nombre egipcio Meru Ur, perteneciente al toro sagrado de Re Atum en Heliópolis. Al parecer, era de color claro, aunque Plutarco habla de su pelambrera negra.

Bukis, transcripción griega de Bakhu, era el toro sagrado de Mentu en Hermonthis. Su pelo, cuyo color cambiaba a cada hora, corría al revés del de los demás animales, según Macro-

blo. En estos últimos tiempos se ha descubierto el gran hipogeo donde eran sepultadas las momias de los *Bukis*. Su descubridor, Robert Mond, había ya encontrado, en 1927, los sarcófagos de las madres de estos toros sagrados.

Onufis, transcripción griega de Aa Nefer, «el Óptimo», era el toro en el que, según la tradición, se encarnaba el alma de Osiris, del mismo modo que la de Re Atum se encarnaba en Mnevis, y la de Mentu, en Bukis.

Petesukho es la transcripción griega de un nombre egipcio que significa «el que pertenece a Sukho», apelativo con que se designa al cocodrilo sagrado en el que se encarnaba el alma de Sukho, el gran dios de Fayum, que tenía su santuario en la capital de la provincia, Cocodrilópolis, llamada Arsínoe a partir del segundo de los Ptolomeos. En un lago excavado en las cercanías del gran templo, y rodeado de la veneración de sus adoradores, vivía Petesukho, un viejo cocodrilo adornado con anillos de oro en las orejas y brazaletes en las patas delanteras, adornos que habían sido sólidamente fijados en su lugar por sus fieles. Otros saurios, tam-



Imutes, representado con la cabeza afeitada, como un sacerdote, y sin barba divina, lee en un rollo de papiro que tiene extendido sobre sus rodillas. Estatuilla del Louvre.

(Fot. Larousse)

los dieron al cocodrilo de la misma manera. De muchos siglos acá, Petesukho no tiene adoradores. Sin embargo, en el centro de África,

los habitantes de la orilla septentrional del Lago Victoria-Nyanza tributan culto todavía hoy a Lutembi, un viejo cocodrilo que, a través de muchas generaciones, acude cada mañana y cada atardecer a la llamada de los pescadores, que le dan de comer peces con su propia mano. Y como Petesukho lo fue para sus sacerdotes, también Lutembi se ha convertido para sus devotos en una fuente de ingresos, pues, dado el gran número de extranjeros que van a verlo, los indígenas exigen dinero para llamarlo, y se hacen pagar bien los peces que le ofrecen.

Los **Carneros sagrados** fueron también muy populares en Egipto. De ellos puede citarse Ba Neb Djedet, «el alma del señor de Djedet», nombre que en la pronunciación popular sufrió una contracción, Bendedet, que el griego ha transcrito como Mendes. En él se



Vista de la pirámide más antigua, llamada «Pirámide de los escalones». Fue construida para servir de tumba al antiquísimo rey Zoser, del que Imutes fue ministro y arquitecto. Sakkara, III dinastía (2980 a 2900)

encarnaba el alma de Osiris, y lo que cuenta Heródoto sobre el carnero — al que con nombre, por lo demás, inexacto, llama « el macho cabrío Mendes » — no hace sino confirmar la adoración de que fue objeto este animal sagrado. Sus sacerdotes pretendían que el propio dios Thot había ordenado a los reyes que aportasen lo necesario para hacer las ofrendas al « carnero sagrado ». A su muerte se producía una consternación general, que sólo cesaba con el anuncio de haberse hallado un nuevo carnero. Entonces se desataba la alegría, y entre grandes fiestas se procedía a la entronización de este rey de los animales de Egipto.

El Ave Benu debe ocupar también aquí su lugar entre los animales sagrados, pues si bien fue un ave legendaria, los antiguos creyeron siempre en su realidad. Adorada en Heliópolis como alma de Osiris, estuvo asimismo vinculada al culto de Re, y quizá no fue sino una forma secundaria de este dios.

Se identifica, aunque sin fundamento, con el ave Fénix, la cual, según los informadores heliopolitas de Heródoto, se parecía al águila



En esta estela, el faraón Amasis se hizo representar de rodillas y en actitud de adoración ante Apis muerto, en el año vigésimo-tercero de su reinado (hacia el 546 a. de J. C.). Estela del Louvre. XXVI dinastía (663 a 525). (*Phot. Arch. Phot. d'Art*)



Amenhotep, hijo de Hapu, ministro de Amenofis III, representado como un escriba en cucullas, con un rollo extendido. Estatuilla de El Cairo. XVIII dinastía (1580 a 1350)

en forma y tamaño, mientras que el Benu recordaba más bien el avefría o la garza. Se contaba que el Fénix sólo aparecía en Egipto cada quinientos años, cuando, procedente del rincón de Arabia donde había nacido, traía en vuelo raudo el cadáver de su padre, untado con una capa de mirra, para darle piadosa sepultura en Heliópolis.

CONCLUSIÓN

Podría agregarse mucho más a lo dicho sobre los animales sagrados, no sólo porque en la mayor parte de los templos era alimentado el animal en el que, según creencia, se encarnaba el alma del dios o diosa del lugar — una gata, en el templo de Bast; un ibis o un halcón, en el de Horo o Thot —, sino también porque la superstición popular tomó gran desarrollo en época tardía, hasta el punto de que todos los animales pertenecientes a la especie del encarnado en el dios protector del nomo fueron considerados sagrados por sus habitantes. Matarlos era, desde luego, un crimen, y estaba prohibido

comérselos. Pero como no todos los nomos de Egipto adoraban a los mismos animales, podía muy bien suceder que una determinada especie que era venerada en una provincia, fuese perseguida en la demarcación vecina. Esto fue causa de luchas fratricidas, como la que enfrentó, a fines del siglo I de nuestra Era, a cinopolitas y oxirrínquitas. El pretexto fue el haber dado éstos muerte a unos perros y habérselos comido, como represalia por haberse comido aquéllos



La vaca Hator, protegiendo al sacerdote Psamético, de pie ante ella. Estatua de El Cairo. XXVI dinastía (663 a 525). (Fot. Giraudon)

un oxirrínco. «En nuestros días — escribe Plutarco, que es nuestra fuente de información —, por haberse comido los cinopolitas un oxirrínco, los oxirrínquitas cogieron unos perros y, después de inmolarlos, se comieron su carne, como la de unas víctimas. Esto fue causa de una guerra que hizo verter mucha sangre a ambos pueblos y fue, finalmente, sofocada por los romanos, que castigaron severísimamente a unos y a otros».

Determinados animales, como los gatos, los halcones y los ibis, eran venerados en todo el país, y el dar muerte a uno de ellos equivalía a sufrir ineludiblemente la pena capital. «Cuando se trata de estos animales — cuenta Diodoro —, tanto si su muerte es premeditada como si no, el autor del hecho debe morir. El populacho se le echa encima y se ceba en él, sin que, en muchos casos, medie juicio previo alguno. La superstición por los animales sagrados está tan

arraigada en el alma de los egipcios, y sienten éstos por su culto una pasión tan obstinada, que, en tiempos en que el rey Ptolomeo Auletes no era todavía aliado de los romanos, y el pueblo de Egipto se esmeraba en acoger a todos los viajeros que llegaban de Italia y pugnaba por evitar — por las consecuencias que ello podía acarrear — todo pretexto de queja o de ruptura, habiendo un romano matado un gato y el populacho asaltado la casa del autor del crimen, ni los esfuerzos de los magistrados enviados por el rey para garantizar su seguridad, ni el terror universal que inspiraba el poder de Roma, tuvieron fuerza bastante para salvarlo de la muerte, aunque se reconoció que el delito había sido involuntario. Y no contamos este suceso de oídas, sino por lo que hemos visto personalmente durante nuestra estancia en Egipto». Además, los gatos eran adorados hasta tal punto, que, cuando se producía algún incendio, los egipcios, según cuenta Heródoto, antes que en extinguirlo pensaban en la seguridad de estos animales, cuya muerte habría significado para ellos la pérdida mayor que podían sufrir.

Cuando morían los animales sagrados, era por demás meritorio proveer lo necesario para su inhumación, y en determinados casos, cuando se trataba, por ejemplo, de los Apis, los reyes consideraban un deber sufragar los gastos de los funerales.

La piedad para con los animales muertos fue llevada a un extremo inimaginable. Para dar una idea de ello, será suficiente mencionar el hecho de que en nuestros días se han encontrado necrópolis de cocodrilos, en las que estos saurios, cuidadosamente momificados, fueron enterrados con sus crías recién nacidas e incluso con sus huevos. Por centenares de miles se cuentan los mamíferos, aves, peces y reptiles de toda especie que fueron venerados por los habitantes del Valle del Nilo. Para tener una idea aproximada de la abundancia de cadáveres en ciertas necrópolis, baste con saber que en Beni Hassán se ha podido explotar industrialmente un cementerio de gatos para obtener abono artificial.

Verdaderamente, Heródoto no exageraba al afirmar que los egipcios eran el pueblo más religioso del mundo.

Relación de los animales cuya cabeza es llevada por las divinidades egipcias. Creemos que será útil para cuantos se interesen por la mitología egipcia, dar a continuación una lista alfabética de los animales cuya cabeza es llevada por ciertas divinidades. Naturalmente, nos limitamos a los dioses y diosas enumerados en este estudio, y pasamos por alto los incontables genios y divinidades inferiores que, con cabeza de diversos animales, aparecen en la decoración de las tumbas y en las ilustraciones de los papiros funerarios.



La acrópolis de Atenas. A lo lejos, dominando un paisaje boscoso por el que corre el Iliso, afluente del Cefiso, se recorta la silueta de la colina sagrada y sus templos sobre el cielo nítido del Ática. (Fot. Boissonnas)

MITOLOGÍA GRIEGA

MITOLOGÍA PREHELÉNICA

Actualmente sabemos muy bien que mucho antes de que Grecia hubiese abandonado la barbarie, existía ya en la cuenca del Mar Egeo una civilización mediterránea que tenía su centro en Creta. La civilización *egea*, que comenzó a bosquejarse en el III milenio, alcanzó su apogeo hacia el siglo XVI antes de J. C. y se extendió por la Grecia continental a partir de Argólida (Micenas). Su ruina, en el siglo XII, fue debida a la invasión doria.

En la civilización egea, la religión, naturalmente, ocupaba su lugar. Pero el carácter y los elementos de ésta no se pueden determinar con exactitud únicamente con el auxilio de los documentos mudos, a todas luces insuficientes, que nos ha proporcionado hasta ahora la Arqueología. De modo análogo a lo que ocurre en todos los pueblos, la primera forma religiosa fue el *fetichismo* (piedras sagradas, culto de la columna, culto de las armas, en especial de la doble hacha, culto de los árboles y los animales).

Más tarde, cuando se hubo alcanzado una concepción antropomórfica de la divinidad, constituyóse el panteón cretense y se crearon los mitos. Reliquias de este estado de cosas perduran en gran número de leyendas griegas (nacimiento de Zeus en Creta; Europa y el toro; cretenses atraídos a Delfos por Apolo para convertirlos en ministros de su culto; el Minotauro, etc.). No obstante, al pasar a la Grecia continental, las divinidades egeas adoptaron un carácter helénico, en el cual se diluye su fisonomía original. Por eso queda reducido a poca cosa cuanto sabemos del panteón egeo.

EL PANTEÓN EGEO

La Gran Diosa. Lo mismo que observamos en numerosos cultos asiáticos, la divinidad principal de la Egeida tenía carácter femenino. Es la « Gran Diosa », la « Madre Universal », que



El arrancar el árbol sagrado era uno de los actos rituales más frecuentes. Un hombre, de rodillas, arranca el árbol colocado sobre el altar, mientras una de las sacerdotisas baila, y otra se inclina sobre la mesa sagrada. Este rito parece haber tenido carácter fúnebre. Anillo de oro de Micenas. Atenas, Museo Nacional

reúne todos los atributos y funciones de la divinidad. Ante todo, simboliza la fecundidad, cuya acción se extiende a las plantas, a los animales y a los hombres. Su dominio es el Universo entero. Como diosa celeste, regula el curso de los astros y preside la sucesión de las estaciones. Hace brotar los productos de la tierra, da a los hombres la riqueza, los protege en los combates y favorece los viajes por mar, a la ventura. Mata las fieras o las amansa. Finalmente, reina también sobre el mundo infernal: señora de vida, es asimismo soberana de la muerte.

La Gran Diosa se nos muestra, según las épocas, en cuclillas o de pie. A veces se la representa desnuda, y, en ocasiones, vestida como las mujeres cretenses; en este caso lleva una falda con volantes y presenta el busto completamente desnudo o tapado con un corpiño, que



La diosa del árbol. Ofrenda a la Gran Diosa. Sentada al pie del árbol sagrado, la diosa, de desnudo seno, que lleva en sus manos flores de adormidera, recibe, en homenaje flores análogas, que le ofrecen mujeres y muchachas. Al fondo vemos el hacha de doble filo, y encima, el creciente lunar y el disco solar. Anillo de oro de Micenas. Atenas, Museo Nacional

deja al descubierto los pechos. El tocado varía: ora la diosa tiene la cabellera suelta, atada con una simple cinta, ora se cubre la cabeza con una especie de turbante, adornado con flores o plumas, o se toca con una tiara cónica al modo oriental, e incluso con una tiara troncocónica muy elevada.

Aunque el tipo sea siempre el mismo y varíen sólo los detalles de adorno y los atributos, es lícito preguntarse si se trata de una divinidad única o si, por el contrario, estas diversas representaciones no serán divinidades distintas, cada una con su atribución peculiar. La diosa generatriz, de amplios flancos y pesados senos, que sostienen u oprimen los brazos sobre el pecho ¿es la misma virgen guerrera representada en ademán de avanzar, escoltada por un león, golpeando el suelo con su lanza? ¿Puede identificarse con la diosa de la vegetación, que aparece sentada bajo el árbol sagrado, recibiendo de sus



La diosa marina. Sobre una barca, en la cual se levanta un altar con el árbol sagrado, la diosa, representada desnuda, al parecer se dirige, bogando, hacia una capilla. Marca de un anillo de oro. Candia, Museo

sacerdotisas las primicias de flores y frutos? ¿Es acaso la misma divinidad marina que se deja llevar en un esquife sobre las olas, o, finalmente, la divinidad etónica en torno a la cual se enroscan serpientes?

¿Cómo se llamaba la Diosa-Madre de los egeos? También aquí, al carecer de documentación, no tenemos más recurso que las conjeturas. Al parecer, era adorada en Creta con el nombre de Rea. Tal es, por lo menos, la denominación que se dio a la antigua divinidad cretense, asociada más tarde al culto de Zeus, quien le fue asignado como hijo. Hesíodo insiste en esta tradición — como veremos más adelante — en su *Teogonía*.

Han llegado hasta nosotros otros dos nombres de diosas cretenses: Dictina y Britomartis. También éstos han sido aplicados por los griegos, en sus leyendas, a una misma divinidad.

Dictina, identificada por los griegos como «la diosa de la red», era quizá la divinidad del Monte Dicte, en Creta, que más tarde sería

considerado como el lugar de nacimiento de Zeus. En este caso, Dictina sería la Diosa-Madre.

Britomartis significa la «diosa suave», denominación difícilmente aplicable a la Gran Generatriz del Universo.

Según la leyenda griega, Britomartis era una virgen cazadora que perseguía las bestias salvajes en los bosques de Creta. Era considerada como hija de Zeus y de Carme. Minos la vio, y, prendado de su hermosura, le ofreció su amor, que fue rechazado. Entonces intentó recurrir a la violencia, pero Britomartis buscó la salvación en la huida, iniciando una carrera que duró, por lo menos, nueve meses, al término de la cual, y para escapar definitivamente a Minos, se arrojó al mar desde lo alto de una peña. La joven fue a parar a las redes de un pescador, lo que le valió el nombre de «Dictina». Artemis, para recompensar su castidad, la promovió al rango de inmortal, y desde entonces se aparece por la noche a los navegantes. Los griegos fueron más lejos en la asimilación y convirtieron a Dictina-Britomartis en la Artemis cretense.

El dios. Los egeos asociaron un dios a la principal divinidad femenina de la Egeida, dios que, al parecer, por lo menos en su origen y a imitación de los cultos del Asia Occidental, ha estado subordinado a la diosa; pero así como



Dos aspectos de la diosa de las serpientes. Estatuyillas en porcelana de Gnossos. Candía, Museo. (Fot. Boissonnas)

sobre las relaciones entre Tammuz e Istar, Atis y Cibele, Adonis y Astarté podemos considerarnos informados, ninguna indicación ha llegado hasta nosotros sobre las relaciones entre la diosa y el dios egeos.

Divinidad celeste como la diosa a cuyo lado se coloca, el dios egeo era conocido con el epíteto de Asterio («El estrellado»). Lo encontramos de nuevo con el nombre de Asterión, el rey de Creta que casó con Europa, después de la aventura de ésta con Zeus. Además, fue asimilado en lo sucesivo al propio Zeus, cuya leyenda se enriquece así con aportaciones cretenses.

La única particularidad notable del dios cretense es la mezcla de animalidad y humanidad que caracteriza su naturaleza. Análogamente a lo que ocurre en muchas religiones asiáticas, el toro había sido adoptado por los egeos, desde los primeros tiempos, como símbolo de la fuerza y de la energía creadora. Más tarde convirtiéndose en emblema del gran dios, y en calidad de tal desempeñó un importante papel en las leyendas cretenses. Incluso fue incorporado a la naturaleza divina: el Minotauro es análogo al dios-toro de los elamitas, o al Enki de los sumerios, que es también «el toro salvaje del cielo y de la Tierra».

Por otra parte, el dios-toro no constituía la única modalidad con la que se presentaba la divinidad masculina cretense. Junto al Minotauro figuraba también Minos. El dios era, pues, concebido en forma humana, y de este modo se manifestaba a veces a sus fieles con imponente majestad.

Pero, trátase de Minos o del Minotauro, sólo conocemos estas figuras a través de las modifi-



Cabeza de toro simbolizando el dios-toro. Ritón en esteatita hallado en Gnossos. Candía, Museo



Pintura de un sarcófago en terracota, de la necrópolis de Hagia Triada. Museo de Creta. A la derecha, el muerto, erguido ante su tumba, recibe la ofrenda de una barca votiva y dos becerros; a la izquierda, la sacerdotisa vierte el contenido de una jarra en la urna de las libaciones, colocada entre dos troncos sagrados, coronados por la doble hacha y el pájaro. Una asistente lleva sobre sus hombros otras dos jarras. Detrás de ella, un músico toca la cítara

caciones que su fisonomía experimentó bajo el influjo de lo helénico. Aquí nos limitamos, pues, a una simple mención, y más adelante desarro-

laremos ampliamente el tema, cual corresponde a su importancia, al tratar de las leyendas heroicas de Grecia.

MITOLOGÍA DE LA GRECIA CLÁSICA

INTRODUCCIÓN

Teogonías griegas. El panteón griego queda constituido a partir de la época homérica. La mayoría de las divinidades que lo componen aparecen, en la *Iliada* y la *Odisea*, con su fisonomía característica, sus atributos tradicionales y sus leyendas consagradas. Pero nada nos dice el poeta sobre su origen y su pasado. Como máximo, se limita a indicar que Zeus es hijo de Crono, e incidentalmente, al referirse al Océano y a su esposa Tetis, los considera como autores de los dioses y los seres.

Sólo hasta más tarde no sintieron los griegos la necesidad de dotar a los dioses de una genealogía y una historia. El poema de Hesíodo, la *Teogonía*, escrito en el siglo VIII antes de J. C., constituye, en Grecia, el más antiguo intento de clasificación mítica. A la vez que expone el origen de los dioses, relata sus principales aventuras, establece su filiación y pretende explicar la formación del Universo. Así, es tanto una cosmogonía como una teogonía. Reflejo de las creencias populares, la *Teogonía* de Hesíodo tuvo en Grecia, en cierto modo, carácter oficial.

Sin embargo, desde el siglo VI antes de J. C. hasta principios de la Era cristiana, bajo el influjo de las doctrinas órficas, fueron elaborándose nuevas teogonías, que se apartan sensiblemente de la tradición hesiódica. Pero estas teogonías órficas, conocidas sólo por los ini-

ciados, jamás llegaron a ser populares. Además, estaban demasiado adulteradas con aportaciones extranjeras, sobre todo asiáticas, para que pudiesen tener un carácter específicamente griego. Nos limitaremos, pues, a una sumaria exposición de datos principales, después de haber relatado, siguiendo a Hesíodo, los orígenes del mundo.

FORMACIÓN DEL MUNDO Y NACIMIENTO DE LOS DIOS. URANO Y GEA. LOS URÁNIDAS

Caos y Gea. Al principio — dice Hesíodo — era el Caos, el espado inmenso y tenebroso. Después apareció Gea, la Tierra de amplio pecho, y, finalmente, Eros, «el amor que dulcifica las almas» y cuya acción fecundante va a presidir en lo sucesivo la formación de los seres y las cosas.

Del Caos nacieron Erebo y la Noche, que, al unirse, dieron vida, a su vez, a Éter y a Hémera (el Día).

Por su parte, Gea dio a luz, en primer lugar, a Urano, el cielo coronado de estrellas, «al que hizo su igual en tamaño, para que la cubriera por entero»; después creó las altas montañas, y Ponto, el mar estéril, de armoniosas olas.

Urano y Gea. Los Uránidas. El Universo estaba formado. Sólo faltaba poblarlo. Gea se

unió a su hijo Urano, y de esta unión nació una primera raza, la de los Titanes. Eran doce, seis machos y seis hembras : Océano, Ceo, Crío, Hiperión, Jápeto, Crono, Tía, Rea, Mnemosina, Febe, Tetis y Temis.

De Urano y Gea nacieron después los Ciclopes : Brontes, Estéropes, Arges - « que eran parecidos a los demás dioses, si bien no tenían más que un ojo, en mitad de la frente » —, y, finalmente, tres seres monstruosos : Coto, Briareo, Gies. « Cien invencibles brazos surgían de sus hombros; cincuenta cabezas, unidas a su espalda, se extendían por encima de sus robustos miembros ». Por eso fueron llamados Hecatonquiros o Centúmanos.

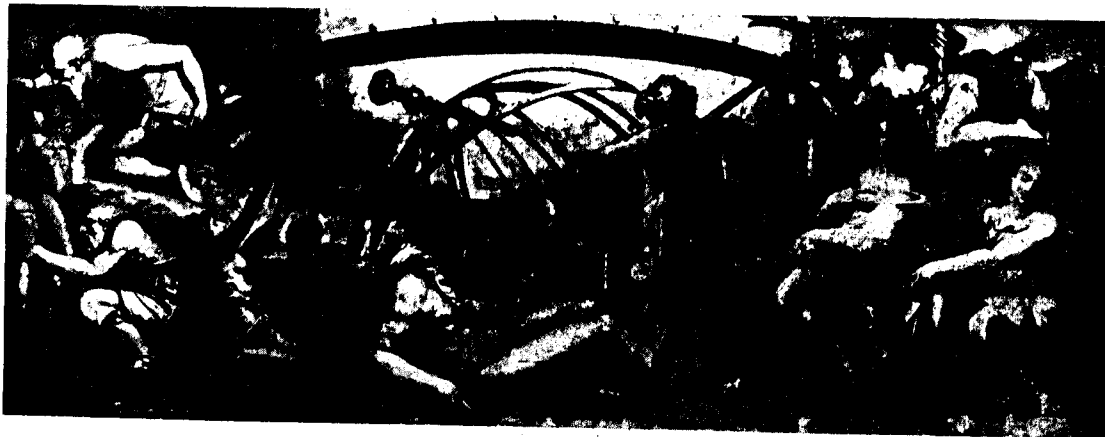
Urano miraba a sus hijos con horror, y, conforme iban naciendo, los encerraba en lo profundo de la tierra. Gea comenzó lamentándose de ello, luego se irritó y acabó por maquinarse contra su esposo una venganza terrible. Extrajo de su seno el deslumbrante acero, fabricó una hoz de corte afilado, o *harpe*, y comunicó a sus hijos el proyecto que había urdido. Éstos, sobrecogidos por el terror, vacilaban; uno, sin embargo, el astuto Crono, que había nacido en último lugar, se prestó a ayudar a su madre. Al caer el día llegó Urano, en compañía de la Noche, para reunirse con su esposa, como de costumbre. Y mientras, confiadamente, se entregaba al sueño, Crono, a quien su madre había puesto al acecho, se armó con la hoz, mutiló de modo atroz a su padre y arrojó al mar los sangrientos despojos. Por la espantosa herida de Urano manó una sangre negra, que absorbió la tierra y dio origen a las terribles Furias, a los gigantes monstruosos y a las ninfas Meliades. De los restos que arrojó a las olas, y que quedaron flotando en la superficie, surgió una espuma blanca, de la que nació una diosa radiante de juventud : Afrodita. Afrodita « fue transportada, primero, a la divina Citera, y desde allí llegó a Chipre, rodeada por las olas ».



Urano. Estatuilla en terracota de Tanagra. Marsella, Museo Borély. (Fot. Giraudon)

Caracteres de las primeras divinidades. Tales son las primeras figuras divinas que se ofrecen a nuestra consideración, y tal es el primer drama que las enfrenta.

El Caos hesiódico, cuyo nombre se relaciona con la raíz *χα-* (*estar abierto*), designa, simplemente, el espacio vacío. Sólo más tarde, y a consecuencia de una falsa derivación de *χέω* (*verter*), se presenta al Caos como la masa confusa e inorgánica de los elementos dispersos por



La mutilación de Urano por Crono, según Vasari. Florencia, Palazzo Vecchio. (Fot. Alinari)



Mapa de la antigua Grecia

el espacio. Por otra parte, el Caos es un puro principio cósmico, sin carácter alguno de divinidad.

Lo mismo ocurre con el Eros mencionado por Hesíodo, que nada tiene que ver con el Eros que volveremos a encontrar en las leyendas posteriores. Aquí, Eros sólo tiene un valor metafísico, y representa la fuerza de atracción que impulsa a los seres a unirse.

Urano, hijo y esposo de Gea, es el cielo estrellado. Observemos que no recibe culto alguno en Grecia. Esta concepción del cielo y la tierra como las dos divinidades primordiales, es común a todos los pueblos indoeuropeos. Ya en el Rig-Veda, el cielo y la tierra son llamados «la pareja inmortal», «los dos abuelos del Mundo».

Gea. La única divinidad que posee rasgos bien definidos es Gea, la Tierra. Según Hesíodo, Gea —principio del que se origina todo— habría sido la gran diosa de los primitivos helenos. Igual que los egeos y los pueblos de Asia, los griegos debieron de adorar sin duda, en sus orígenes, a la Tierra, en quien veían la Diosa-Madre. Nos lo confirma el autor del himno homérico al decir: «Canto a Gea, madre de todas las cosas, de sólidos cimientos, la más antigua de las divinidades».

Gea, «la diosa de amplio pecho», la que nutre cuanto sobre la Tierra existe y por cuyo favor los hombres tienen hijos bellos y cosechan sabrosos frutos, fue en tiempos la divinidad suprema, cuya majestad se imponía a los mor-

tales y a los mismos dioses. Más tarde, al quedar victoriosa la dinastía de los Olímpicos, el prestigio de Gea no disminuyó. Las demás divinidades la invocaban en sus juramentos: « Pongo como testigos a Gea y el vasto Cielo que la cubre », proclama Hera en la *Ilíada* al contestar a las acusaciones de Zeus.

Divinidad omnipotente, Gea no sólo ha creado el Universo y dado a luz las primeras generaciones divinas, sino que ha originado, además, la raza de los mortales. Tal es la interpretación que se ha de dar al mito de Erictonio, a quien sacó de su propio seno para ofrecérselo a Atenea. Erictonio fue el primer habitante del Ática (véase Atenea).

El poder de Gea se manifestaba aún por el don adivinatorio que le había sido transferido. En efecto, es de notar que a Gea perteneció el oráculo de Delfos antes de pasar a manos de Apolo.

En lo sucesivo, el papel de esta diosa fue reduciéndose a medida que otras divinidades iban siendo objeto cada vez de mayor veneración. Sin embargo, su culto permaneció siempre vivo en Grecia. Gea tenía bajo su advocación a los matrimonios, y era honrada como la profetisa por excelencia. En Patras, los enfermos acudían a consultarla. Era objeto de especial veneración en Egeas, Delfos y Olimpia; tenía santuarios en Dodona, Tegea, Esparta y Atenas (en las proximidades del Areópago). Recibía ofrendas de cereales y frutos y se le inmolaba una cabra negra cuando era invocada como guardiana de la santidad del juramento. Por lo general, era representada con los rasgos de una mujer gigantesca.

Los Titanes. Los Titanes, que forman la primera generación divina, no tienen, en su mayoría, una personalidad bien definida. La etimología que da Hesíodo — de *τεταίνω*, *extender*, porque los Titanes habían *extendido* la mano contra su padre — es caprichosa.

Los griegos acabaron por honrarlos como antepasados de los hombres. Les atribuían la invención de las Artes y de la magia.

Ciclopes y Hecatonquiros. En Hesíodo, los Ciclopes son los genios del rayo, como indican sus nombres: Brontes, « el Trueno »; Estéropes, « el Relámpago », y Arges, « el Rayo ».

En cuanto a los Hecatonquiros o Centímanos — « los de cien manos » —, sus nombres los caracterizan suficientemente. Eran también tres, como hemos dicho antes: Coto, « el Furioso »; Briareo, « el Vigoroso », y Gies, « el Membrudo ».



Grecia Meridional

Los Titanes, los Ciclopes y los Hecatonquiros simbolizaban las fuerzas tumultuosas de la Naturaleza.

Cosmogonías órficas. A esta cosmogonía primitiva y popular, los adeptos del orfismo — apelando a escritos, por otra parte apócrifos, atribuidos a Orfeo, y que, al parecer, tienen por autor a un sacerdote llamado Onomácrita —, oponían otros sistemas para explicar el origen de las cosas. Las preocupaciones filosóficas y científicas reflejadas en estos diversos sistemas, las sutilezas a que se entregan sus autores y las múltiples abstracciones que introducen, les quitan todo carácter primitivo. Se trata de construcciones más bien metafísicas que mitológicas.

Consideradas en conjunto, se reducen a lo siguiente: El primer príncipe fue Crono, el



Gea. Estatua en terracota de Tanagra. Marsella, Museo Borély. (Fot. Giraudon)

Tiempo, del que se originaron el Caos y el Éter, símbolos del infinito y del finito.

El Caos estaba rodeado por la Noche, constituyendo la envoltura bajo la cual se organizaba, por la acción creadora del Éter, la materia cósmica. Ésta adquiría lentamente la forma de un huevo. La Noche era su *cáscara*.

En el interior de este huevo gigantesco, cuyas partes superior e inferior fueron, respectivamente, la bóveda celeste y la Tierra, cobró vida el primer ser, Fanos, es decir, « la Luz ». Por su unión con la Noche, Fanos creó el Cielo y la Tierra. También engendró a Zeus.

* * *

No prolongamos más este somero bosquejo de las doctrinas órficas, sobre las cuales volveremos más adelante al hablar de Dioniso, convertido en el dios supremo del orfismo, y nos reintegramos a Hesíodo, que nos mostrará el destino de la segunda generación divina.

CRONO. NACIMIENTO DE ZEUS. ADVENIMIENTO DE LOS OLÍMPICOS

Reinado de Crono. Reducido Urano a la impotencia, Crono libertó a sus hermanos los Titanes — pero no a los Cíclopes ni a los Hecatonquiros — y se convirtió en jefe de la nueva dinastía.

Durante su reinado se prosiguió la obra de la creación. La Noche dio a luz al Destino (Moros), a la negra Quer (Moiras) y a la Muerte; después, al Sueño, con su cortejo; a continuación, a la Alegría burlona (Momos), a la Lamentación (Oizus), a las Hespérides, que guardan, más allá del Océano, las manzanas de oro, y a las Parcas: Cloto, Laquesis y Átropo, las cuales distribuyen el bien y el mal entre los mortales. Y también a Némesis, a quien temen los mortales; al Fraude, al Celo, a la Vejez, a Éride — la Discordia —, de la que se originaron, a su vez, la Pena, el Olvido, el Hambre, los Males, los Combates, los Asesinatos, las Batallas, las Matanzas, las Querellas, la Mentira, el Equívoco, la Injusticia y el Juramento.

Ponto, el Mar, al unirse a Gea, la Tierra, engendró a Nereo, « el Verdicio »; a Taumante, « el Monstruoso »; a Fórcine, « el Intrépido »; a Ceto, la de bellas mejillas; a Euribia, la de corazón de acero.

De Nereo y de Dóride, hija del Océano, nacieron cincuenta hijas: las Nereidas. De Taumante y Electra, Iris — el Arco iris — y las Harpías, de hermosa cabellera. De Fórcine, Ceto concibió las Grayas (las Viejas), que vinieron al mundo con cabellos blancos, y las Gorgonas, que habitan más allá del Océano, en el país de las Hespérides.

Los Titanes procrearon a su vez, uniéndose ya a ninfas, ya a sus propias hermanas.

Océano y Tetis engendraron tres mil hijos — los Ríos — y tres mil hijas — las Ninfas de las aguas —, además, a Metis (la Prudencia), a Tique (la Fortuna) y a Éstige (el Río infernal). De Hiperión y de Tía nacieron Helio, el Sol; Selene, la Luna; Eos, la Aurora. Ceo y Febe engendraron a Leto, Asteria. De Euribia, Crío tuvo tres hijos: Astreo, Palas y Perses. De la oceánida Climene o, según otros, de Asia, Jápeto tuvo a Atlante, Menecio, Epimeteo, Prometeo. Finalmente, Crono casó con su hermana Rea, que le dio tres hijas: Hestia, Deméter y Hera, y tres hijos: Hades, Posidón y Zeus.

Pero, sea porque temiera verse suplantado por uno de sus hijos — como, al parecer, le había predicho un oráculo —, sea porque hubiera convenido con sus hermanos los Titanes no tener descendencia, Crono, renovando, con una ligera variante, el gesto odioso de su padre Urano, fue tragándose a sus hijos a medida que nacían.

Nacimiento e infancia de Zeus. Su esposa, Rea, gemía desconsolada bajo el peso de un

dolor sin límites. ¿Estaba condenada a ver, por este sistema, la desaparición de toda su prole? Cuando sintióse próxima a dar a luz a Zeus, suplicó a sus padres, Urano y Gea, que la ayudasen a salvar a su hijo. Siguiendo su consejo, se trasladó a Creta, y allí, en una caverna profunda, en los tupidos bosques del Monte Ageo, nació Zeus. Gea cogió al recién nacido y lo tomó a su cuidado. Por su parte, Rea envolvió en pañales una enorme piedra y la presentó a Crono, quien la engulló al punto, sin sospechar nada. Gea, no obstante, había trasladado a su nieto al Monte Ida — según otros, al Monte Dicte —, confiándolo a las ninfas Adrastea e Ida, hijas de Meliseo, rey de Creta. Éstas rodearon al diosniño de toda suerte de cuidados. Lo pusieron en una cuna de oro, y Adrastea, para distraerlo, le regaló una esfera « formada por círculos de oro ». Y para que Crono no pudiese oír los vagidos del recién nacido, los curetes ejecutaron danzas guerreras en torno a la cuna, golpeando las espadas contra sus escudos de bronce.

¿Qué eran, en realidad, estos curetes? Primitivamente, hubo un pueblo de este nombre, ubicado en Etolia. Si hemos de dar fe a los epítetos que les daban los griegos: *gegeis* (hijos de la Tierra) o *imbrogeneis* (hijos de la lluvia), procede considerarlos como genios etónicos. Sin embargo, Heródoto los presenta como fenicios del séquito de Cadmo, que se habían establecido en Creta. Otros creen que vinieron de Frigia. Lo más probable es que los curetes sean sacerdotes consagrados al culto orgiástico de la gran diosa Rea. Se distinguían por su carácter, mitad sacerdotal, mitad guerrero. Los primeros curetes fueron divinizados con objeto de reforzar su prestigio personal, y, así, se convirtieron en los *curetes sagrados*, los protectores de Zeus. Tenían templos, sobre todo, en Mesenia, y eran invocados en los juramentos, lo cual sería una confirmación de su origen etónico. Además, los curetes aparecen varias veces en la historia mítica de Grecia. Obedeciendo un orden de Hera, hicieron desaparecer, recién nacido, a Épafos,

hijo de Zeus e Ío, por lo cual les dio muerte el dueño del Olimpo.

Sustraído de este modo a la crueldad de su padre, el joven Zeus crecía en los bosques del Ida. Como nodriza le fue asignada la cabra Amaltea. Era un extraordinario animal, cuya sola vista infundía terror incluso a los inmortales. En agradecimiento, Zeus la colocó más tarde entre las constelaciones, y con su piel, que ninguna flecha podría atravesar, se fabricó la temible *égida*. A las ninfas les dio uno de sus cuernos, confiriéndole la propiedad maravillosa de llenarse de inagotables dones a impulso del más simple deseo: fue el llamado *cuerno de la abundancia*. Según ciertos autores, Amaltea sería la esposa de Meliseo, y con su leche habría criado al joven dios. Otros la consideran como una ninfa que habría cuidado de Zeus en los primeros años, y pretenden que el dios se habría alimentado de néctar y ambrosía, que le traían un águila y unas palomas. Y si Adrastea e Ida son llamadas hijas de Meliseo (del griego μέλισσα, *abeja*), ¿no será porque las abejas del Monte Ida proporcionaban al divino infante su perfumada miel?

No mintió el oráculo que predijo a Crono que un hijo suyo habría de destronarlo. Cuando Zeus se sintió con suficiente fuerza, maquinó el castigo de su padre. Apolodoro nos cuenta que recabó la ayuda de Metis, hija de Océano. Ésta dio a Crono una pócima, por cuyo efecto devolvió la piedra y « salieron de nuevo a la luz los hijos de su sangre, que había engullido ». El propio Crono, vencido por la fuerza de Zeus, fue



El macizo de Ida y el Valle del Rancos (Isla de Creta). En este macizo, la leyenda situaba el nacimiento de Zeus. (Fot. Boissonnas)

expulsado del cielo y precipitado y encadenado en los últimos confines del Universo, en la región que se extiende debajo de la tierra y del mar estéril. Esto es, por lo menos, lo que dice Homero. Según otros, Crono habría sido relegado a las partes extremas del Mundo, en un



Crono devorando a sus hijos, según Goya. Madrid, Museo del Prado. (Fot. Anderson)

lugar de delicias, o sumido en un sueño misterioso en la lejana Tule.

Como testimonio de su victoria, Zeus colocó la piedra de Crono en la divina Pito, al pie del Parnaso, «para que fuera, entre los venideros, el monumento de tales maravillas». Esta piedra memorable fue conservada durante mucho tiempo en Delfos, en el recinto de la tumba de Neoptólemo. A partir de este momento se abre la Era de los Olímpicos.

Rebelión de los Titanes. Sin embargo, los Titanes, con excepción de Océano, sintiendo

celos de los nuevos dioses, quisieron recuperar la realeza de que habían sido desposeídos y se entabló una lucha terrible. Desde el Otrís lanzaron furiosos asaltos contra el Olimpo. Durante diez años la guerra quedó indecisa. Zeus descendió al Tártaro — lugar en el que continuaban prisioneros, vigilados por el monstruo Campe, los Ciclopes y los Hecatonquiros — y los libertó, convirtiéndolos en sus aliados. Los Ciclopes le facilitaron el rayo, y los Hecatonquiros pusieron a su disposición sus invencibles brazos, y valiéndose, a guisa de armas, de enormes peñascos, aplastaron con ellos a los Titanes. «El mar y la tierra resonaron con espantoso ruido, y el cielo vaciló». «El propio Zeus, no pudiendo contener ya su belicosa cólera, entró en batalla». «Desencadenaba el trueno — nos cuenta Hesíodo — desde lo alto del Olimpo, desde el mismo cielo. De su mano infatigable salían sin cesar, entre ruidos sordos y relámpagos, piedras inflamadas. La tierra fecunda ardía estremecida. Los dilatados bosques eran un enorme incendio. Todo se agitaba en hervores: la tierra, el río-océano, el mar inmenso. En torno a los Titanes infernales crecía un vaho sofocante, una atmósfera abrasadora. Sus audaces miradas eran cegadas por el fulgor del rayo. El incendio llegaba hasta el Caos. En todo lo que alcanzaba la vista y el oído se habría dicho que tierra y cielo se confundían: la una, conmoviéndose en su base; el otro, desplomándose desde su altura. Tal era el estrépito del combate al que se entregaban los dioses».

Finalmente, pese a su valor indomable, los Titanes son vencidos. Cargados de cadenas, son precipitados a los últimos abismos de la Tierra, a igual distancia de la superficie que separa tierra y cielo. «Allí, entre espesas tinieblas y agobiantes vapores, en el extremo confín del mundo, por voluntad del rey de los cielos son sepultados los Titanes».

Guerra de los Gigantes. Apenas Zeus hubo aniquilado la temible rebelión, tuvo que hacer frente a otra lucha, ésta contra los *Gigantes*. Nacidos de la sangre vertida al ser mutilado Urano, estos hijos monstruosos de la Tierra se distinguían no sólo por su estatura, sino también por sus piernas, que, a partir de la rodilla, adoptaban la forma de una serpiente, y cuya extremidad inferior era la cabeza del reptil. Tan pronto hubieron salido del seno de la tierra en Flega, Península de Palene, aparecieron con resplandecientes armaduras y enormes lanzas. Sus jefes eran Porfirión y Alcioneo. Inmediatamente se lanzaron al ataque del Olimpo, cuya mole, por el Oeste, domina el llano de Flega. Islas, ríos, montañas, todo cedía a sus esfuerzos. «Con vigoroso brazo — dice Claudiano —, uno levanta en el aire el Eta de Tesalia; otro, con su mano poderosa, hace vacilar las cimas del Pangeo; el de más allá esgrime, como armas

las crestas heladas del Atos; otro conmueve y levanta en vilo al Osa; otro arranca el monte Rodope... Un ruido horrible resuena por doquier. Para escalar el Olimpo, los gigantes amontonan — Osa sobre Pelión — las montañas que lo rodean. Los dioses — con excepción de Deméter, que se inhibe — se agrupan en torno a Zeus y resisten a los asaltantes. Apolo derriba a Efialtes; Clitio sucumbe a los golpes de Hécaté o Hefesto; el impetuoso Ares atraviesa con su espada a Peloro y Mimante; Posidón persigue a Polibotes a través del mar y lo aplasta, arrojando sobre su cuerpo la Isla de Nisiro... Pero, con todo, los dioses no debían conseguir la victoria,



Infancia de Zeus, según Poussin. Berlín, Museo. Mientras la ninfa Melisa recoge panales de miel, su hermana Adrastea da de beber, a Zeus niño, leche de la cabra Amaltea. (Fot. Hanfstaengl)



La gruta de Zeus, Lassity, Isla de creta. (Fot. Boissonnas)

pues el oráculo había dicho que sólo un mortal podría abatir a los hijos de Gea. Este mortal había de ser Heracles, a cuyo esfuerzo se asocia a

menudo el de Dioniso. Así, mientras éste derriba a Reto, Heracles ataca a Alcioneo. Primero, el gigante ofrece resistencia, ante la sorpresa de Heracles. Pero éste es advertido por Atenea de que Alcioneo es invulnerable mientras pise su suelo natal. Entonces, el héroe coge al gigante entre sus brazos, lo saca del territorio de Palene y le da muerte. Porfirión quiere vengar a su hermano. Pero Zeus le inspira una culpable pasión por Hera, y mientras el gigante trata de vio-



Entre las encinas del Ida. En este escenario transcurrió la infancia de Zeus.
(Fot. Boissonnas)

bezas de horribles dragones, y de cada una de ellas salía, como un dardo, una lengua negra. Sus ojos despedían centelleantes llamas... De sus muslos surgían incontables víboras. Tenía el cuerpo cubierto de plumas. Densas y revueltas crines flotaban sobre su cabeza. Las más altas montañas eran pequeñas a su lado. Al ver tal monstruo, los dioses se asustaron y huyeron a Egipto. Sólo Zeus le hizo frente; mas, aprisionado por las numerosas serpientes de su cuerpo, cayó en su poder, cayó en su poder. Tifeo le cortó

entonces los tendones de las manos y los de los pies y lo encerró en su antro de Cilicia. Puesto en libertad por Hermes, Zeus, reanudó la lucha y utilizó su rayo contra Tifeo. Éste huyó a Sicilia, donde Zeus, finalmente, lo aplastó con el Etna.

lentar a la diosa, Heracles lo atraviesa con mortífera flecha. A partir de este momento, la derrota de los gigantes es segura. En vano Palas y Encélado intentarán aún luchar contra Atenea; sucumbirán uno tras otro. Con la piel de Palas, Atenea se fabrica la égida. La diosa sepulta a Encélado bajo la Isla de Sicilia. Aun hoy, cuando el gigante se revuelve, toda la Isla es presa de ingentes temblores.

Tifeo. Pero Gea, no pudiendo resignarse a la derrota de sus hijos, suscitó contra Zeus un último monstruo: *Tifeo*. Gea había tenido a Tifeo de su unión con el Tártaro. Era un ser espantoso. Sus manos trabajaban sin tregua. Sus pies no conocían la fatiga. De sus hombros emergían cien ca-

entonces los tendones de las manos y los de los pies y lo encerró en su antro de Cilicia. Puesto en libertad por Hermes, Zeus, reanudó la lucha y utilizó su rayo contra Tifeo. Éste huyó a Sicilia, donde Zeus, finalmente, lo aplastó con el Etna.



Combate entre los dioses y los gigantes. Atenea abatiendo al gigante Encélado. Pormenor del friso del gran altar de Zeus, en Pérgamo. Berlín, Museo



Combate entre los dioses y los gigantes. Zeus, en el centro, lanza su rayo contra los gigantes. Heracles, de rodillas, derriba a Porfirión a flechazos. Abajo, a la izquierda, Atenea hiere a un gigante con su lanza



Combate entre los dioses y los gigantes. Posidón, sobre un caballo blanco, traspasa con su tridente a Polibotes. A su lado, Atenea dispara sus flechas contra los gigantes. Más abajo, Hera alcanza a uno de ellos



Combate entre los dioses y los gigantes. Ares, montado en su carro, derriba al gigante Peloro



Combate entre los dioses y los gigantes. Apolo atraviesa con sus flechas al gigante Efiltes

Ánfora griega de mediados del siglo IV encontrada en Milo. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)

Así, en las primeras edades del mundo, cuando los elementos no han sido aún sometidos a disciplina, cuando la materia es rebelde toda-

adversario de altura había de atreverse a medir sus fuerzas con este dios, vencedor de las potencias malignas. Su hegemonía, consolidada por

un triple triunfo, no había de verse seriamente perturbada, y, entre los Olímpicos, Zeus conservaría su puesto de señor indiscutible de los dioses y los hombres.



El monstruo Tifeo (acaso Tifón), de triple torso humano, terminado en triple torso de dragón. Lleva en sus manos aves y pájaros. Escultura en toba, del Hecatompédon (época de Solón). (Fot. Boissonnas)

ORÍGENES DE LA HUMANIDAD

vía, se producen espantosos cataclismos que amenazan con aniquilarlo todo. El suelo tiembla entre convulsiones; las montañas se hunden o se entreabren para escupir enormes bloques ígneos, los ríos quiebran su curso, y los mares se encrespan y sumergen las tierras. Pero la sabiduría divina, reguladora del Universo, acaba por atajar estos desórdenes. El suelo se consolida; los volcanes se apagan; los ríos, vueltos a su cauce, fertilizan de nuevo las llanuras, y el tumultuoso mar no lanza ya sus olas más allá de la orilla. La armonía renace, y el hombre, dueño otra vez de sí mismo, da gracias a la divinidad, cuyo poder ha triunfado de las fuerzas del mal.

La derrota de Tifeo aseguró definitivamente la supremacía de Zeus. En adelante, ningún

Prometeo. Según Hesíodo, el titán Jápeto había tenido cuatro hijos con la oceánida Clímene (con Temis, según Esquilo). Dos de ellos, Menecio y Atlante, sin duda por haber participado en la rebelión de los Titanes, fueron castigados por Zeus. A Menecio lo sumergió en el Erebo, por « su maldad y audacia sin límites ». Atlante fue condenado a permanecer de pie ante las Hespérides, en los confines del Mundo, y a soportar sobre sus hombros la bóveda celeste. Los otros dos, Prometeo (« el Previsor ») y Epimeteo (« el que reflexiona una vez efectuado un hecho »), tuvieron diferentes destinos y desempeñaron un importante papel en la legendaria historia de los orígenes de la Humanidad.

Frente a la fuerza soberana de los Olímpicos, Prometeo tenía una sola arma: la astucia. Al



La creación del primer hombre. Ante los dioses del Olimpo (Posidón, Hermes, Hera, Zeus, Apolo), Prometeo se dispone a dar vida al cuerpo del primer hombre, que acaba de formar. Bajorrelieve de sarcófago. Nápoles, Museo Nacional. (Fot. Brogi)

rebelarse los Titanes, guardó una prudente neutralidad, y se inclinó del lado de Zeus cuando la lucha pareció que iba a decidirse en favor de éste. Por eso fue admitido en el Olimpo y recibió trato familiar de los inmortales. Pero en el fondo de su corazón anidaba un sordo rencor contra los que habían destruído su estirpe, y resolvió vengarse ayudando a los hombres en perjuicio de los dioses.

Sin embargo, otros eran los motivos de interés para con los humanos. Una tradición, ciertamente tardía, presentaba a Prometeo como creador de la raza humana. Con barro y agua — alguien afirmaba que con sus propias lágrimas — habría formado el cuerpo del primer hombre, al que Atena le infundiría el alma y la vida misma. Pausanias pudo ver en Panopeo de Eólide trozos de barro endurecido que oían a piel humana, y que, manifestamente, eran residuos del limo empleado por Prometeo.

Pero esta «creación», al parecer, se referiría sólo a la raza humana posterior al diluvio. En efecto, era corriente atribuir a los hombres un origen más antiguo u también más noble. «Hombres y dioses — decía Píndaro — somos de la misma familia. Debemos la vida a una misma madre».

Las cuatro edades de la Humanidad. Por eso, los primeros hombres, contemporáneos de Crono, gozaban de completa felicidad. Era la *Edad de Oro*. «Vivían como dioses — dice Hesíodo —, libres de inquietudes y fatigas; la vejez cruel no los afligía, y se regocijaban entre festines». No participaban de la inmortalidad, pero, al menos, «morían como encadenados por un dulce sueño». «Poseían toda clase de bienes; la tierra fecunda les dispensaba por sí misma tesoros en abundancia». Al morir, los hombres de la Edad de Oro se convertían en genios benéficos, «protectores y guardianes tutelares de los mortales».

A la Edad de Oro siguió la *Edad de Plata*, representada por una raza de seres débiles e ineptos, cuya vida no era sino una infancia prolongada. Cuando llegaban a los límites de la pubertad, morían casi al instante, víctimas de su ineptitud y su impiedad.

Los hombres de la *Edad de Bronce*, robustos como fresnos sólo encontraban placer en las injurias y en los trabajos, de Ares. «Su corazón, insensible a la piedad, tenía la dureza del acero; nada podía domeñar su fuerza; sus brazos eran invencibles». Acabaron matándose entre sí. Sin embargo, a esta generación se debe el descubri-

miento de los primeros metales y los primeros balbuceos de la civilización.

Después de la Edad de Bronce, venía, según Hesíodo, la Edad Heroica. La llenaban los valerosos guerreros que combatieron ante Tebas y bajo las murallas de Troya. Pero lo corriente era poner a continuación de la Edad de Bronce la *Edad de Hierro*, la de los hombres actuales, edad de miserias y crímenes «en que no se respeta ni la fe de los juramentos, ni la justicia, ni la virtud».



Pandora abre su caja, de la cual salen los males que afligen a la Humanidad. Dibujo de Giacomo Rosso. París, Escuela de Bellas Artes. (Fot. Giraudon)

Veamos ahora qué explicación se daba a esta progresiva decadencia de la Humanidad.

El rapto del fuego. Pandora. Durante el reinado de Crono hubo acuerdo entre dioses y hombres. «Entonces — cuenta Hesíodo —, las comidas se hacían en común, y comunes eran también las asambleas entre los inmortales y los humanos». Con el advenimiento de los Olímpicos cambió todo. Zeus pretendió imponer a los hombres su supremacía divina. En Mecone — la futura Sición — celebró una reunión de dioses y hombres con objeto de determinar la parte que correspondía a los dioses de las víctimas ofrecidas en sacrificio. Encargado de la distribución en porciones, Prometeo puso ante su vista un buey enorme, que había dividido de intento: «Por un lado, cubrió con la piel la carne, los intestinos y las partes más grasas; por otro, dispuso con pérfida destreza los huesos mondos, que cubrió con luciente grasa». Zeus, invitado a elegir en primer lugar, tomó

el segundo lote, «pero montó en cólera cuando, tras apartar la grasa de brillante blancura, vio los huesos blancos del animal». Presa de ira, retiró el fuego inextinguible a los hombres infortunados que viven sobre la Tierra. Pero el astuto Prometeo se trasladó a la Isla de Lemnos, donde Hefesto tenía su fragua, y robó una partícula del fuego divino, que encerró en una caña y la trajo a los humanos. Según otra versión, habría encendido su antorcha en la rueda del Sol.

Indignado por este robo, Zeus envió una nueva calamidad a los hombres. Ordenó a Hefesto «que formase un cuerpo con barro amasado en agua, que le infundiese fuerza vital, lo dotase de voz humana y lo convirtiese en una virgen, cuya deslumbradora belleza pudiese equipararse a la de las diosas inmortales». Todas las divinidades colmaron de regalos a esta nueva criatura, que con tal motivo fue llamada Pandora (de *πᾶν*, *todo*, y *δῶρον*, *regalo*). Sin embargo, Hermes encerró en su corazón la perfidia y las palabras engañosas. Con estos dones, Zeus la envió como presente a Epimeteo. Aunque su hermano Prometeo le había encargado que no aceptase nada del dueño del Olimpo, el imprudente Epimeteo, seducido por la belleza de Pandora, acogió a ésta entre los humanos. Esta imprudencia fue fatal, pues Pandora, que llevaba en sus manos un gran vaso —llamado, impropriamente, *caja de Pandora*—, levantó la tapa que lo cubría y al punto se difundieron por la Tierra los terribles males que aquél encerraba. Únicamente la Esperanza quedó detenida en los bordes del vaso y no echó a volar. De este modo, con la primera mujer, la desgracia apareció sobre la Tierra.



El suplicio de Prometeo. Copa de estilo cirenaico. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)

El diluvio. Deucalión y Pirra. Sin embargo, la ira de Zeus no cedió. Para apagar su resentimiento, el dios resolvió aniquilar a la Humanidad, sepultándola bajo las aguas de un diluvio. Pero también esta vez se mantuvo vigilante Prometeo y puso en guardia a su hijo Deucalión, que reinaba entonces en Tesalia con su esposa Pirra, hija de Epimeteo y Pandora. Siguiendo el consejo de su padre, Deucalión construyó una embarcación y se encerró en ella con su mujer. Navegaron por espacio de nueve días y nueve noches. El décimo día cesó de llover y los dos supervivientes pudieron desembarcar en la cima del Otrís o del Parnaso. Deucalión ofreció un sacrificio a Zeus Fixio (protector de los fugitivos), y el dios, apiadado, le prometió acoger favorablemente su primer deseo. Entonces, Deucalión le pidió que concediera una nueva vida a la raza humana.

Según otra leyenda, Deucalión y Pirra trasladáronse a Delfos y dirigieron su ruego a Temis. La respuesta de la diosa fue: «Velad vuestras cabezas, soltad los ceñidores de vuestros vestidos y arrojad tras de vosotros los huesos de vuestra antigua antepasada». Después de un prolongado asombro, Deucalión y Pirra consiguieron, al fin, desentrañar el misterioso sentido de este ambiguo oráculo. Velaron sus cabezas, anduvieron por el llano y arrojaron tras de sí piedras que arrancaron de la tierra —¿no eran ellos acaso los descendientes de Gea?—. Todas las piedras que lanzó Deucalión se convirtieron en hombres, y las que arrojó Pirra se transformaron en mujeres. De este modo fue reconstituida la raza humana y apaciguada la cólera de Zeus. Deucalión fue considerado por esto como el padre de los helenos, el primer rey fundador de ciudades y templos. Según la tradición, habría edificado en Atenas el templo de Zeus Olimpio, en cuyas proximidades se mostraba la tumba de Deucalión. Sin embargo, Cinos se vanagloriaba de tener también su sepultura y la de su esposa Pirra.

Suplicio de Prometeo. Aunque fue concertada la paz entre Zeus y los hombres, a Prometeo le aguardaba un castigo cruel por sus robos y malas pasadas. Obedeciendo una orden de Zeus, y ayudado por Cratos y Bia, Hefesto se apoderó de él y lo encadenó, con indestructibles ataduras, en una de las cumbres del Cáucaso. Allí, «un águila con las alas extendidas, enviada por Zeus, se alimenta con su hígado inmortal. Y cuanto el monstruo alado devora durante el día, se regenera por la noche». A pesar de su suplicio, el titán se obstinó en su actitud rebelde. Desdenando demandas y humillantes quejas, no cesó de lanzar su reto al dueño del Olimpo y manifestarle su odio apostrofándole con violencia. ¿Acaso no estaba en poder de un secreto temible que concernía al propio porvenir de Zeus? Finalmente, transcurridos treinta años —otros

dicen treinta mil — de horribles sufrimientos, fue liberado, con el permiso de Zeus, por el divino Heracles, quien dio muerte al águila y rompió las cadenas del cautivo. Éste reveló entonces su famoso secreto a Zeus; si persistía en asediar a Tetis, hija de Nereo, corría el peligro de tener un hijo que lo destronase. Y como no tenía ganas de exponerse a los contratiempos sufridos por su padre y su abuelo, Zeus puso término a su aventura amorosa y dejó que Tetis casara con un mortal: Peleo. Mas Prometeo no podía alcanzar la inmortalidad propia de los dioses, excepto en el caso de que uno de los inmortales accediese a cambiar con él su destino. Precisamente Quirón, que había sido herido por Heracles con una flecha envenenada, y sin esperanza ya de curar su herida, solicitó le fuera permitido descender al Hades en lugar de Prometeo, para conseguir que cesaran sus sufrimientos. Zeus aceptó, y desde entonces el hijo de Jápeto tiene su asiento, feliz, en el Olimpo.

Por eso, los atenienses, que consideraban a Prometeo como el bienhechor de la Humanidad, el padre de la Ciencia y del Arte, le dedicaron un altar en el jardín de la Academia.

EL OLIMPO

El Monte Olimpo. En los límites de Tesalia y Macedonia, y a lo largo de la costa del Mar Egeo, de la que está separada sólo por una estrecha franja litoral, se eleva la Cordillera del Olimpo. Mientras en su parte septentrional el macizo va a juntarse con el llano por una sucesión de pequeñas colinas, en su vertiente meridional, la que mira a Grecia, la montaña, cortada a pico, presenta el aspecto de un acantilado. Desde una especie de monstruosa meseta, muy escarpada, el Olimpo se eleva, de improviso, hasta los 3000 m. Por sus abruptos flancos, cubiertos de tenebrosos bosques, descienden multitud de torrentes, que cavan en la tierra surcos análogos a los pliegues de un vestido — por eso los poetas aplican al Olimpo el epíteto «de innumerables pliegues» —. Las cumbres están alineadas en forma circular, como en un anfiteatro cuyas gradas superiores fuesen montones de enormes rocas, prendidos de las cuales jirones de nubes semejasen doseles de gigantesco asiento dispuestos para seres sobrenaturales.

El viajero que penetraba por el Golfo de Terme — hoy, Golfo de Salónica —, sentíase poseído de religioso temor al divisar la altanera mole del Olimpo, recortada contra el duro azul del cielo. Todo contribuía a hacer sentir la majestad divina. Ante todo, el Olimpo era, sin duda alguna, la montaña más alta del mundo; luego el viajero recordaba que el estrecho Valle de Tempe, que separa el Olimpo del Osa y cubre con una bóveda de plátanos y sauces el apa-

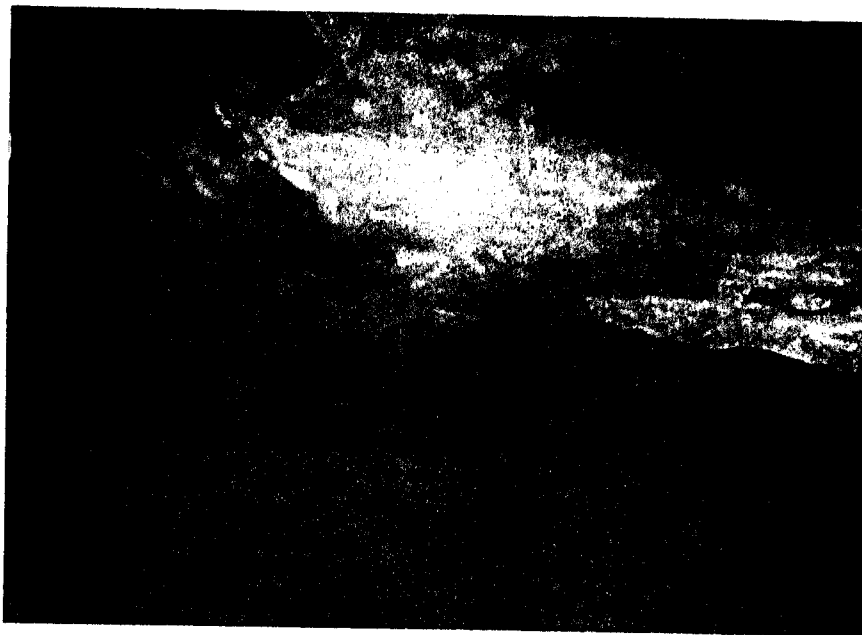


El suplicio de Prometeo, según Gustave Moreau.
(Fol. Bulloz)

cible curso del Peneo, había sido cavado por Zeus cuando su lucha con los Titanes. Finalmente, a duras penas osaba levantar la vista hasta las cimas, pues sabía que allá arriba, tras el lienzo de nubes que las ocultaba a la mirada de los mortales, habitaban los dioses omnipotentes. Y doblando su espalda sobre los remos, repetía para sus adentros los versos del viejo Homero sobre el Olimpo: «Jamás lo han batido los vientos ni tocado la nieve; lo rodea un aire más puro, una blanca claridad lo envuelve, y en él experimentan los dioses una felicidad que dura tanto como sus días eternos».

En efecto, cuando los hijos de Crono se repartieron el dominio del Mundo, Zeus recibió como lote las regiones sublimes del Éter; Posidón, el mar tumultuoso, y Hades, las tenebrosas profundidades de la tierra; sólo el Olimpo quedó como patrimonio común de todos los dioses y como su mansión para siempre.

Los dioses en el Olimpo. Los dioses se reúnen en el Olimpo, en el que forman una sociedad que tiene su jerarquía y su ley. Figuran, en



El Monte Olimpo, visto desde el mar. (Fot. Boissonnas)

primer lugar, los doce grandes dioses y diosas: Zeus, Posidón, Hefesto, Hermes, Ares, Apolo, Hera, Atenea, Ártemis, Hestia, Afrodita y Deméter. A su lado se hallan otras divinidades, algunas de las cuales no se reconocen inferiores en dignidad a las precedentes. Son Helio, Selene,

Leto, Dione, Dioniso, Temis y Eos. Siguen después, en un plano secundario y formando, por así decirlo, el séquito de los Olímpicos, a quienes sirven, las Horas, las Moiras, Némesis, las Cárites, las Musas, Iris, Hebe y Ganimedes. Es de observar que, aunque hermano de Zeus, Hades no frecuenta el Olimpo, y está relegado, igual que las diosas Perséfone y Hécate, a su imperio subterráneo.

Sobre esta sociedad, Zeus reina con carácter de dueño soberano. Si alguna vez las

divinidades abrigan veleidades de rebelión, el rey de los dioses no tarda en someterlas. Veamos qué lenguaje pone Homero en boca de Zeus, al dirigirse éste a los otros dioses: « Que ninguno de vosotros, ni diosa ni dios, trate de anular mi mandato..., o lo arrojaré al tenebroso Tártaro... Entonces sabrá que entre todos los dioses soy el más fuerte. ¡Venga, haced la prueba para convencerlos! Suspended del cielo una cadena de oro y colgaos de ella todos, dioses y diosas. No consegu-

réis arrastrar del cielo a la Tierra a Zeus, al supremo dirigente, cualesquiera que sean vuestros esfuerzos. Pero si yo me pongo a tirar de la cadena, os arrastraré con la tierra y el mar; después sujetaré la cadena a la cumbre del Olimpo, y todo quedará suspendido en el aire ».



La cumbre del Olimpo. (Fot. Boissonnas)



En la cumbre del Olimpo. El trono de Zeus y asientos de los dioses. (*Fot. Boissonnas*)

Sin llegar a cumplir sus amenazas, Zeus inflige penas severas a los dioses objeto de su desagrado, obligándolos a ponerse al servicio de los humanos en calidad de esclavos. Así les ocurrió, por ejemplo, a Posidón y Apolo. De aquí que los dioses no puedan contenerse y que la propia Hera les aconseje prudencia: « Insensatos de nosotros, que nos irritamos contra Zeus... Sentado aparte, no se preocupa ni se inquieta, pues se precia de ser completamente

Los dioses pasan sus días entre risas y banquetes. A veces, con motivo de intervenir en los asuntos de los humanos, en cuyas discordias participan gustosos, las divinidades se enfrentan entre sí, aunque estas tempestades pasajeras no alteran la habitual serenidad del Olimpo.

Sentados ante mesas de oro, los dioses saborean los manjares celestes, la ambrosía y el néctar, y aspiran los agradables vapores que despiden las grasas odoríferas quemadas por

los hombres en su honor, sobre los altares. Incluso cuando Zeus los reúne en consejo en la cima más alta del Olimpo, donde está situado su palacio, la rubia Hebe circula entre ellos y les escancia el néctar en copas de oro, que pasan de mano en mano de los bebedores.

Mientras beben, Apolo los hechiza con los acordes de su lira, y las Musas dejan oír una tras otra su dulce voz. Finalmente, « cuando la antorcha brillante del Sol ha desaparecido, los dioses se separan y van a descansar a la morada que para cada uno de ellos ha construí-



Los dioses en el Olimpo. Posidón, Apolo, Ártemis. Friso del Partenon, en mármol del Pentélico. Atenas, Museo de la Acrópolis

superior a los dioses inmortales en fuerza y poder. Por tanto, resignaos... ».

Sin embargo, por encima de los dioses y del propio Zeus se cierne una potestad suprema, que a todos avasalla: el Destino, o Moros. Éste, hijo de la Noche y, como su madre, oscuro e invisible, elabora sus decretos en la sombra y extiende por doquier su ineluctable dominio. Ni el mismo Zeus puede oponerse a sus decisiones, antes las ha de acatar como el más humilde de los mortales. Por lo demás, no siente la veleidad de sustraerse a ellas, pues siendo, como realmente es, la sabiduría suprema, sabe que, al perturbar el orden de los hados, introduciría un motivo de confusión en el Universo, cuyo gobierno está en sus manos. Por eso, incluso cuando se trata de salvar de la muerte a uno de sus hijos, Sarpedón, a quien la Moira ha señalado la hora fatal, prefiere inclinarse y dejar que los hados se cumplan.

do Hefesto con maravillosa destreza ».

Si la existencia de los dioses es parecida a la de los mortales, ello es debido a que, aparentemente por lo menos, su naturaleza es también semejante. Su cuerpo, análogo al de los humanos, sólo se distingue de éstos en la estatura, fuerza y belleza. El cuerpo de Ares, tendido en el suelo, cubre una extensión de 7 pletros — es decir, 210 m., pues el pletro equivale a 100 pies, ó 30 metros—; y Hera, cuando, desde lo alto del Olimpo, jura por Éstige, puede tocar la Tierra con una mano y alcanzar con la otra los mares.

Además, los dioses tienen también, en vez de sangre, una especie de líquido más flúido, el *icor*, gracias al cual el cuerpo no parece ni se corrompe. Esto no impide, sin embargo, que sean vulnerables a las armas de los hombres. Pero sus heridas, por dolorosas que sean, siempre curan, y sus cuerpos conservan una eterna juventud.



Los dioses en el Olimpo. En el centro, Dioniso, acompañado por Zeus y Atenea (izquierda) y por Hera y Afrodita (derecha). Copa del Museo Municipal de Tarquinia. (Fot. Alinari)

Los dioses tienen asimismo otro privilegio: el poder de cambiar de forma, de metamorfosearse en animales si les place, e incluso transformarse en seres inanimados.

Desde el punto de vista moral, los dioses abrigan en su corazón las mismas pasiones que los hombres; son accesibles al amor, al odio, a la ira y a la envidia. Castigan con crueldad a quienes se malquistan con ellos, y, por el contrario, derraman a manos llenas sus gracias sobre aquellos que los reverencian y los honran con sus presentes.

ZEUS

En su origen, Zeus es el dios del cielo y de los fenómenos atmosféricos. Es el señor de los vientos, de las nubes, de la lluvia destructora o fecundante, del rayo. Reside en el éter, parte superior de la atmósfera, o en montañas elevadas. Es, propiamente, el *altísimo*. Por eso es honrado en lugares altos, como el Liceo de Arcadia; el Monte Apesas, de Argólida; el Parnés y el Himeto, de Ática; el Helicón, de Beocia; el Pelión, de Tesalia; el Olimpo, de Macedonia; el Pangeo, de Tracia; el Ida, de Creta, etc.

Sus atributos. Posteriormente, Zeus adquirió una personalidad moral y se convirtió en el dios supremo, en quien se cifraban todos los atributos de la divinidad. Es todopoderoso, lo ve todo y lo sabe todo. Por eso se le atribuye la facultad de predecir lo futuro, que ejerce, ya directamente, por oráculos — como en Olimpia y Dodona —, ya indirectamente, como en Delfos, donde se sirve de la mediación de Apolo, su profeta. Soberano prudente, lo ordena todo

según la ley del Destino, ley con la que viene a coincidir su propia voluntad.

Zeus imparte a los hombres bienes y males. Es, además, bueno y misericordioso. Si castiga a los malos, es también accesible a la piedad y guardador de toda influencia maligna (Alexí-caco). Protege a los débiles, a los indigentes, a los fugitivos y, en general, a todos los suplicantes (Miliquio). Su solicitud se extiende tam-



Zeus entre Posidón y Hera. Vaso ático. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)

bién a la familia, en su calidad de dios del hogar (Efestio), del matrimonio (Gamelio), de la amistad (Filio), de la hospitalidad (Jenlo); y al orden social, como dios de la ciudad (Polico) y de las asambleas populares (Agoraios). Finalmente, es el dios protector de toda Grecia, el Zeus panhelénico.

Su culto. El más famoso santuario de Zeus era el de Dodona, en Epiro. Asimismo era el



Zeus de Histia. Bronce de la primera mitad del siglo V antes de Jesucristo. El dios está representado desnudo aún, y carece de la serenidad majestuosa que establecerá el tipo de Fidias. Atenas, Museo Nacional

más antiguo, pues se remontaba a los pelasgos. Acudían a él desde todos los lugares de Grecia para consultar el oráculo de un roble sagrado, cuyos ruidos y murmullos eran considerados como la propia palabra de Zeus. Sobre los orígenes de este oráculo, Heródoto cuenta — recorriéndolo, según afirma, de las sacerdotisas de Dodona — que « dos palomas negras, volando de Tebas de Egipto, fueron a parar: una, a Libia, y la otra, a Dodona. Ésta se posó en un roble, y con voz humana dijo que había que fundar en aquel lugar un oráculo de Zeus. Los habitantes de Dodona creyeron que la orden procedía de los dioses y fundaron el oráculo ». La interpretación de sus respuestas corría a cargo de un colegio sacerdotal, los Selos, nombre que correspondía, sin duda, a la antigua población del país. Estos sacerdotes llevaban una vida ascética y dormían en el suelo. No se lavaban los pies. Más tarde se agregaron a los Selos tres sacerdotisas, las Peliades, adscritas

más bien al servicio de la diosa Dione, que era venerada en Dodona junto con Zeus, donde tenía las mismas funciones que Hera. Divinidad pelásgica, Dione era, según Hesíodo, hija de Océano y Tetis. La tradición la presentaba como madre de Afrodita.

Entre los restantes santuarios de Zeus hemos de citar aún el del Monte Liceo, en Arcadia, en cuya cumbre se levantaba un montón de tierra, precedido de dos columnas con águilas grabadas en ellas. Originariamente se celebraban en este lugar sacrificios humanos. La raíz *lux* (latín *lux*, luz), de la que se ha formado la palabra *Liceo*, demuestra que Zeus *Lycaios* era primitivamente un dios solar.

Mencionemos, finalmente, el célebre templo de Olimpia, donde se encontraba la famosa estatua del dios, obra de Fidias. Tenía 13 m. de altura y estaba colocada sobre un pedestal ricamente adornado, de unos 10 m. de alto y 7 de ancho. El dios aparecía sentado en un trono de bronce, oro, marfil y ébano, con una victoria coronada en su mano derecha y apoyando su izquierda en un cetro dominado por un águila. Llevaba un manto de oro adornado con flores. Ceñía su frente una corona de olivo. Su rostro, enmarcado por una larga barba, tenía una expresión de serena majestad.

Representaciones de Zeus. El Zeus Olímpico de Fidias constituyó el tipo ideal en el que en adelante habían de buscar su inspiración los artistas. De ordinario se representaba al dios con rasgos de hombre maduro, de robusta complexión y semblante grave. Su amplia frente formaba, en su parte inferior, un saliente que realizaba todavía más sus profundos ojos. En cuadraban su rostro el cabello, espeso y formando ondas, y la rizada barba. Raramente desnudo, salvo en las representaciones primitivas, Zeus se nos muestra casi siempre con un largo manto, que deja al descubierto el brazo derecho y el pecho. Sus atributos son el rayo en la diestra, el cetro en la izquierda y el águila a sus pies. A menudo ciñe sus sienes una corona de hojas de roble.

LEYENDA DE ZEUS. Al margen de los incidentes que jalonaron su infancia y su subida al trono, un cúmulo de aventuras amorosas teje especialmente la leyenda de Zeus.

Matrimonios de Zeus. Antes de casarse con Hera y asociarla oficialmente a su soberanía, Zeus, que entre sus muchos atributos cuenta el de ser el dios generador por excelencia, convino numerosas uniones.

Su primera esposa fue Metis (la Sabiduría), que, según Hesíodo, « sabía más que todos los dioses y los hombres juntos ». Pero Gea y Urano advirtieron al dios que si tenía hijos de Metis, éstos serían más fuertes que él y acabarían por



Los robles de Dodona, sede del famoso oráculo de Zeus. (*Fot. Boissonnas*)



A la izquierda, Zeus según un lecyto griego de la Biblioteca Nacional de París. El dios era representado todavía desnudo y con una simple clámide al hombro. A la derecha, Zeus persiguiendo a Ganimedes. Vaso griego del Museo del Louvre. El dios aparece ya vestido. (Fot. Giraudon)

destronarlo. Por eso, cuando su esposa estuvo a punto de dar a luz a Atenea, Zeus, para evitar el peligro que lo amenazaba, engulló a la madre, y, con ella, a la hija que iba a nacer. De este modo lograba una doble ventaja: eliminaba el riesgo de una descendencia incómoda y se incorporaba la sabiduría suprema.

En segundo lugar casó con Temis, hija de Urano y Gea. Temis es la ley que rige los órdenes físico y moral. No sorprende, pues, que sus hijos sean las Horas, o Estaciones, Eunomia («la buena ley»), Dice (la Justicia), Irene (la Paz) y, finalmente, las Parcas o Moiras, consideradas también como hijas de la Noche. Incluso cuando fue reemplazada por Hera, no cesó de estar Temis, en calidad de consejera, junto a Zeus, y en todo momento fue objeto de reverencia en el Olimpo.

Otra titánide fue esposa de Zeus: Mnemosina. El dios descansó nueve noches a su lado, y cuando los plazos se cumplieron, Mnemosina dio a luz siete hijas, que fueron las Musas.

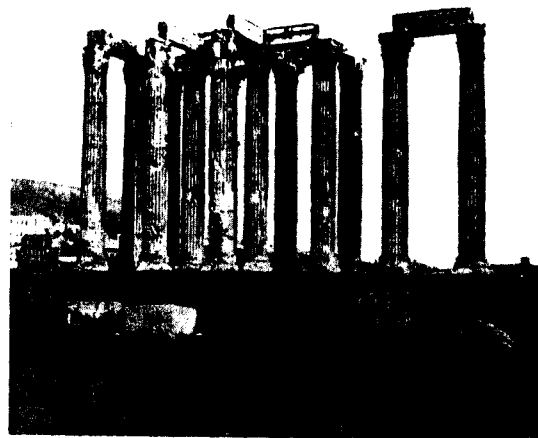
Zeus se enamoró asimismo de Deméter; pero al rechazar ésta sus insinuaciones, se metamorfoseó en toro y violentó a la diosa. Deméter concibió de esta unión a Core, llamada también Perséfone.

Entre las esposas de Zeus figura también Eurinome, que fue la madre de las tres Gracias, o Cárites.

Zeus y Hera. Sólo en este momento, Zeus casó con Hera. En realidad, mantenían relacio-

nes desde mucho antes. Durante el reinado de Crono, cuando la joven diosa crecía en la Isla de Eubea al cuidado de su nodriza Maeris, Zeus se presentó un día y la trasladó al Monte Citerón, en los confines del Ática y Beocia, donde consumó su unión. Otra tradición situaba el primer encuentro de Zeus y Hera en el país de las Hespérides, mientras que en Cnosos de Creta, en las proximidades del río Teris, se mostraba el lugar del himeneo divino. El relato de Pausanias es diferente. Para no despertar sospechas, Zeus se presentó a su hermana en forma de cuclillo. Era en in-

vierno, y el pájaro estaba aterido. Compadecida la diosa, lo reanimó estrechándolo contra su pecho. Entonces, Zeus recobró su propia figura y trató de violentar a su hermana. Ésta comenzó por oponer resistencia, pero al fin cedió con la condición de que Zeus se casara con ella. El matrimonio se celebró en el Olimpo con gran pompa. Mas ello no puso fin a las actividades amorosas del señor de los dioses. Desafiando los celos de Hera y haciendo caso omiso de los contratiempos que estos celos podían acarrear



Ruinas del templo de Zeus en Atenas

a sus víctimas, Zeus continuó en su empeño de asediar a diosas y mujeres mortales.

Zeus y las Titanides. Pero no siempre tuvo éxito. Así, aconsejado por Prometeo, renunció a Tetis, por temor a tener de ésta un hijo que lo destronase. Tampoco pudo vencer la resistencia de la ninfa Asteria, hija de Ceo y Febe. Esta ninfa, para escapar a sus asechanzas, se metamorfoseó en tortuga y se arrojó al mar, donde se convirtió en una isla flotante, llamada, primero, Ortigia, y después, Delos.

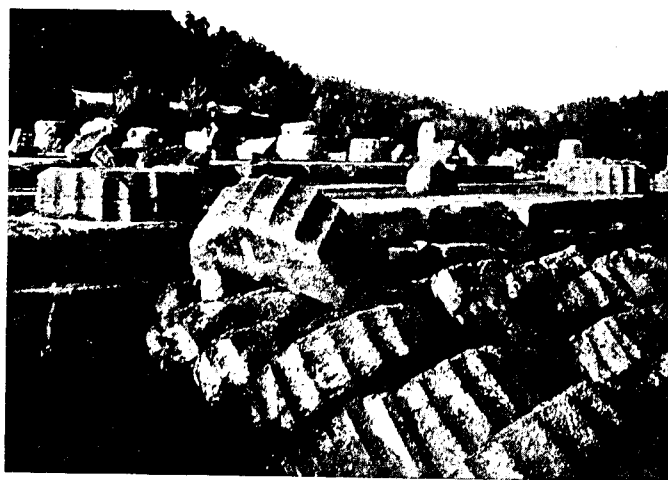
Menos arisca que Asteria, su hermana Leto se entregó a Zeus, y con ello se atrajo la cólera de Hera. Como más adelante veremos, sólo tras numerosas peripecias pudo dar a luz a sus dos hijos: Apolo y Ártemis. La celosa vigilancia que ejercía Hera fue burlada por la astucia de Maya, la hija de Atlante y Pléyone. Habitaba Maya en Arcadia, en la cumbre del Monte Cileno. «Alejada de los felices inmortales — canta el himno homérico —, vivía en tenebrosa cueva. Allí, en una noche oscura, el hijo de Crono se unió con ella, la ninfa de hermosas trenzas,



Los tesoros de Olimpia. (Fot. Boissonnas)

mientras Hera, la de blancos brazos, estaba sumida en dulce sueño. Y nada supieron de ello los dioses ni los mortales». Maya fue la madre de Hermes, y, según se dice, otra hija de Atlante, Electra, tuvo, de su unión con Zeus, a Harmonía — que Hesíodo presenta como hija de Ares y Afrodita — y a Dárdano. Finalmente, una tercera hija de Atlante, Taigete, fue objeto de asedio por parte de Zeus. Según unos, habría sido protegida por Ártemis, que la transformó en cierva y no le devolvió su forma primera hasta transcurrido mucho tiempo. Entonces, Taigete, agradecida, consagró a la diosa una cierva, cuya cornamenta mandó dorar. (Volveremos a encontrar esta cierva al tratar de los trabajos de Heracles.) Según otros, Taigete habría cedido a las pretensiones de Zeus y habría dado a luz a Lacedemón.

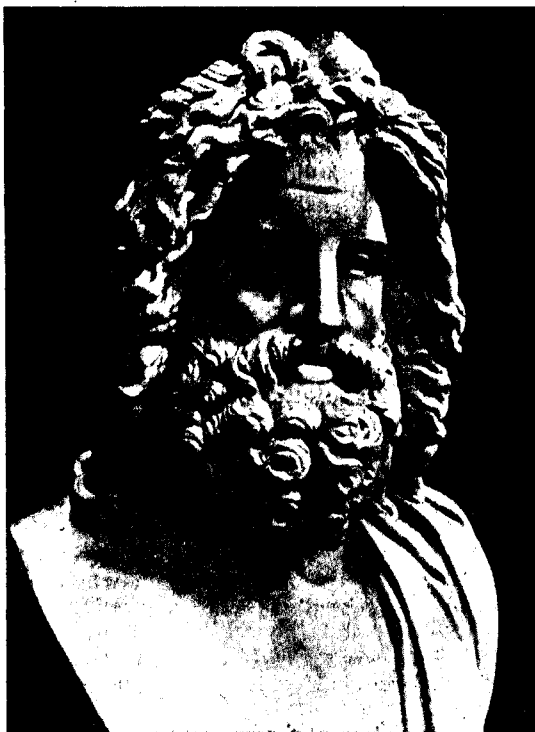
Zeus y las Ninfas. Entre las ninfas amadas por Zeus hay que citar aún a las hijas del río Asopo, Egina y Antíope. A Egina la raptó Zeus adoptando la forma de un águila o una llama, y la transportó a la Isla de Enone o Enopia, donde nació su hijo Énaco. Informado Asopo por Sísifo de quién había raptado a Egina y del lugar que le servía de abrigo, se lanzó en busca de la joven, y cuando estaba ya a punto de alcanzarla, Zeus lo fulminó y lo obligó a volver a su cauce. Otros refieren que Asopo sorprendió a los amantes, y que Zeus, para librar a Egina de la



Ruinas del templo de Zeus en Olimpia. (Fot. Boissonnas)

ira paterna, la metamorfoseó en isla, y él se transformó en piedra.

Por lo que respecta a Antiope — que, según Pausanias, era hija de Nictéo y no de Asopo —, dícese que fue sorprendida por Zeus que se presentó en figura de sátiro mientras dormía la joven. Para ocultar su falta, Antiope huyó a Sición, donde casó con el rey Epopeo. Su padre, Nictéo, presa de desesperación, se quitó la vida,



Busto de Zeus. Desde este momento, el tipo fisonómico de Zeus queda definitivamente fijado. Roma, Museo Vaticano. (Fot. Anderson)

no sin que antes de morir encargara a su hermano Lico la misión de reparar su honra. Lico se apoderó de Sición, dio muerte a Epopeo y se llevó a Antiope prisionera. Ésta dio a luz, en Eleuteras, dos gemelos: Anfión y Ceto, los cuales, abandonados por su madre en el Monte Citerón, brillaron más tarde entre los principales héroes tebanos.

La ninfa Calisto, hija de Licaón, que se convirtió en compañera de Ártemis, había hecho voto de castidad. Pero su extraordinaria belleza cautivó a Zeus. Un día, mientras se hallaba descansando en el bosque, vio llegar a Zeus, que había adoptado la forma de Ártemis. La joven confiada le dispensó una buena acogida, y cuando se dió cuenta del error era ya demasiado tarde. Durante algún tiempo se esforzó en ocultar su falta, pero un día en que Calisto se ba-

ñaba con sus compañeras, Ártemis se enteró. Para sustraerla a la cólera de esta divinidad, Zeus metamorfoseó a la ninfa en osa. No obstante, Ártemis la traspasó con sus flechas, y la joven murió, dando a luz un hijo: Árcade, antecesor de los arcadios. Calisto fue transformada en constelación con el nombre de « Osa Mayor ».

Una aventura parecida le aconteció a la hija de Preto, Mera, perteneciente también al séquito de Ártemis, que fue muerta por esta diosa por haber cedido a los deseos de Zeus. Antes de morir dio a luz a Locris, antepasado de los locrios.

Zeus y sus amantes mortales. La primera mortal amada por Zeus fue Níobe, hija de Foroneo y de la ninfa Laódice. De Níobe nació Argo, fundador de la ciudad de Argos. Foroneo, hijo de Ínaco, tenía una hermana llamada Ío, que ejercía las funciones de sacerdotisa de Hera, en el antiguo Heraion, entre Micenas y Tirinto. Zeus se enamoró de Ío, y para consumar su unión se transformó en nube. A pesar de esta estratagema, Hera descubrió la intriga; pero Zeus la negó abiertamente, y, con el propósito de engañar a su esposa, metamorfoseó a su amante en una vaca blanca. Hera, haciéndose la inocente, le pidió que le regalase este animal, y cuando lo tuvo en su poder, lo puso bajo la vigilancia de Argo Panoptes (« que lo ve todo »). Argo, hijo de Arestor, era un gigante temible por su fuerza. Él fue quien mató un toro que asolaba la región de Arcadia y dio muerte a Equidna, hija de Tártaro y Gea. Tenía cien ojos, cincuenta de los cuales permanecían abiertos, mientras el sueño cerraba los otros cincuenta. Con todo, Zeus quiso liberar a Ío y encargó el cometido al astuto Hermes. Éste, valiéndose de los sonos de su flauta, consiguió que el gigante quedara dormido y le cortó la cabeza. Para honrar a su servidor, Hera esparció los ojos del gigante por la cola del pavo real, su ave favorita, con lo que su plumaje adquirió gran esplendor. La diosa colocó un tábano en los flancos de la desdichada vaca, por lo cual Ío, atormentada con sus picaduras, que la enfurecían, comenzó a vagar por el mundo, pasó el Bósforo de Tracia, atravesó el mar que fue conocido luego por su nombre, recorrió el Asia Menor y llegó, finalmente, a Egipto. Aquí le bastó a Zeus acariciarla con su mano para devolverle su primitiva forma. Entonces, Ío dio a luz un hijo, Epafo (« el hijo del tacto »). Pero Hera no se apaciguó; encomendó a los curetes que hiciesen desaparecer al niño, y como éstos obedecieran, Zeus les dio muerte. Finalmente, Ío encontró a Epafo en Siria y regresó a Egipto, donde casó con el rey Telégono. Allí fue identificada con la diosa egipcia Isis, y su hijo, con Apis.

En Argos reinaba Acrisio, el cual tenía una sola hija: Dánae. Como un oráculo le predijera



Zeus y Tetis. La madre de Aquiles acude al soberano de los dioses a implorarlo en favor de su hijo. Según Ingres. Aix, Musco. (*Fot. Heirteis*)



Hermes y Argos. Argos acaba de dormirse a los sonos de la flauta de Hermes, quien se dispone a darle muerte y a libertar la vaca Ío. Según Rubens. Dresde, Museo.
(Fot. Hansstaengl)

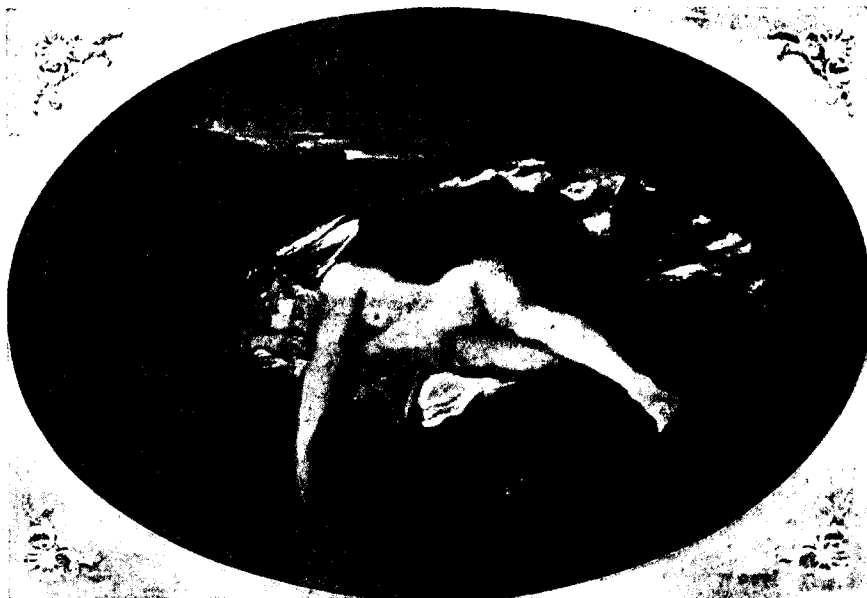
que Dánae tendría un hijo que daría muerte a su abuelo, Acrisio mandó construir una cámara de bronce subterránea — otros dicen que una torre —, y encerró en ella a Dánae con su nodriza. Pero Zeus, que había sido cautivado por los encantos de la joven, no tardó en hallar el medio de penetrar a través del techo, en forma de una lluvia de oro. Las visitas fueron frecuentes, y, como resultado, Dánae dio a luz un hijo, Perseo. Al tener noticia de ello, Acrisio, presa del terror por este hecho prodigioso, ordenó que madre e hijo fuesen encerrados en un cofre y arrojados al mar. Durante algún tiempo, el cofre fue juguete de las olas, hasta varar en la Isla de Sérifo, donde un pescador lo recogió en sus redes.

Este pescador era Dictis, hermano del rey Polidectes.

Así se salvaron Dánae y Perseo. Más adelante, al referirnos a este último, veremos qué desenlace tuvo el novelesco episodio.

Todavía más terrible fue la venganza que la celosa Hera tomó de otra amante de Zeus, la hija de Cadmo, Semele. Sabedora de las relaciones que mantenía su esposo con esta mortal, Hera se presentó, disfrazada, a Semele, y le sugirió que pidiese a su amante se le manifestara con todo el esplendor de su majestad.

Zeus trató de disuadir a Semele de su descabellado propósito, pero fue en vano. La joven volvió a la carga, y, al fin, el dios cedió y se le presentó en su carro de gloria, rodeado de rayos y relámpagos. Semele no pudo resistir el resplandor del



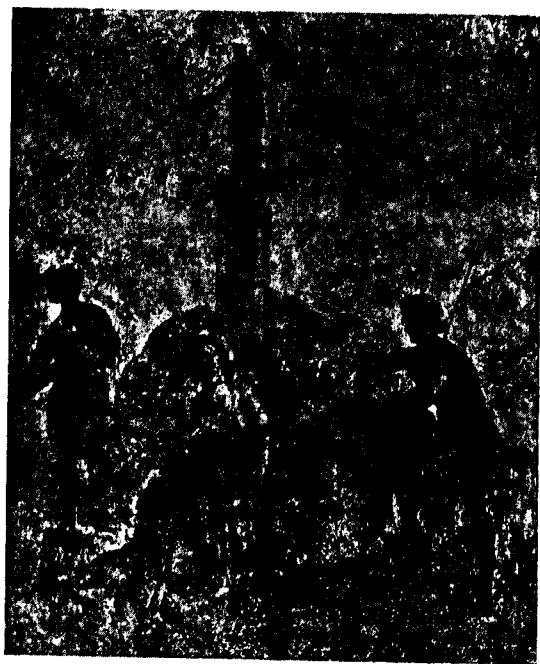
Zeus y Antiope, según Watteau. Museo de Louvre. (Fot. Giraudon)

señor del Olimpo, y pereció consumida por las llamas celestes. El niño que llevaba en su seno fue recogido por Zeus, quien lo encerró en su propio muslo hasta que se cumpliera el plazo para nacer. Este niño había de ser Dioniso.

El rapto de Europa, hija de Fénix o Agenor, rey de Fenicia, y de Telefasa, tuvo consecuencias menos trágicas. Europa estaba un día junto a la orilla cogiendo flores, cuando le llamó la atención un toro de pelo brillante y aspecto majestuoso y a la vez suave, que pacía entre los rebaños de su padre. No sospechaba que pudiera tratarse del propio Zeus, quien había adoptado esta forma para engañar a la joven, de la que se había enamorado. Confiadamente, pues, Europa se acercó al animal y lo acarició, y él, muy galante, dobló las rodillas. Entonces la joven, como en un juego, subió a su poderosa grupa y se puso a trenzar guirnaldas en torno a sus cuernos. De pronto, el toro se levantó y, saltando al agua, se llevó mar adentro a la desconsolada doncella, hasta dar en Gortina, en la costa meridional de la Isla de Creta. En tiempo de Teofrasto se enseñaba todavía el plátano a cuya sombra se habían unido Zeus y la joven fenicia, y al cual, por haber sido testigo de este himeneo divino, le fue concedido el privilegio de no perder su follaje en ninguna estación del año. De esta unión nacieron Minos, Radamantis y Sarpedón. El rey Asterión, de Creta,



Rapto de Europa. Metopa del templo de Selinunte (siglo VI a. de J. C.), Palermo, Museo Nacional. (Fot. Anderson)



Ixión encadenado al pie de una estatua de Hera, entre Argos, que la vigila, y Hermes, que se dispone a liberarla. Pintura antigua de la casa de Livia, en el Palatino, Roma. (Fot. Alinari)

los adoptó, con lo que se convirtió en el esposo de Europa.

Aunque uno de los atributos de Zeus era velar por la santidad del matrimonio, el dios máximo del Olimpo no sintió escrúpulos en aseñar a mujeres casadas.

Así, se enamoró de Leda, esposa de Tindáreo. Un día, mientras ésta se bañaba en un estanque, se le acercó un cisne de resplandeciente blancura. Ésta era la nueva forma que había adoptado Zeus. Por la noche, Leda se unió a su esposo, y a su tiempo nacieron Pólux y Helena, cuyo padre era Zeus, y Cástor y Clitemnestra, que debían su paternidad a Tindáreo.

Con Alcmena, Zeus usó de otra estratagema para conseguir sus propósitos. Según Hesíodo, quería « darse un hijo que fuese un día poderoso protector tanto para los inmortales como para los humanos », y, a tal fin, eligió a la esposa de Anfitrión. Pero, conocedor de su virtud, aprovechó la ausencia de Anfitrión para adoptar sus rasgos físicos y presentarse con esta falsa apariencia ante ella. Alcmena lo acogió como si fuera realmente su esposo, y cuando, horas más tarde, regresó el verdadero Anfitrión, quedó éste sorprendido de la poca solicitud de su mujer, a la vez que Alcmena se extrañaba de que su marido hubiese olvidado tan pronto las pruebas de cariño que ella acababa de darle. El misterio lo aclaró el adivino Tiresias. De esta doble

unión nacieron dos gemelos : Heracles, hijo de Zeus, e Ificles, hijo de Anfitríón.

Tales son las aventuras amorosas de Zeus más dignas de ser recordadas. Pero se le atribuyen otras muchas, por lo cual su descendencia fue también numerosa.

De la oceánida Plúto tuvo un hijo : Tántalo. Y de las danaidas Anaxítea y Hesíone, respectivamente, a Oleno, fundador de la ciudad del

cuyo hijo Atimio era venerado, junto con Europa, en Gortina.

La relación sería inacabable, por cuanto el amor propio de las diversas regiones de Grecia, e incluso de cada ciudad, movía a éstas a darse un origen divino. Pero con lo dicho se puede apreciar ya en qué proporción los retoños de Zeus se han convertido en ascendientes de poblaciones o en fundadores de ciudades. Sin embargo, estas uniones pueden ser interpretadas de otras formas. Así, en algunas pueden verse mitos solares, como en la unión de Zeus, dios del éter luminoso con Leto y Leda, que parecen más bien ser diosas de la noche. Otras equivalen a transposiciones alegóricas de hechos históricos, como el episodio del toro que conduce a Creta a la doncella fenicia Europa, que acaso hayan de interpretarse como las aportaciones civilizadoras del Asia a la isla mediterránea, simbolizada en su dios-toro. Finalmente, otras caben ser consideradas como la expresión novelesca, por así decirlo, de



Dánae recibiendo la lluvia de oro. Según Tiziano. Viena, Museo. (Fot. Braun)

mismo nombre en Acaya, y a Orcómeno, rey de la ciudad homónima de Beocia. La propia hija de Orcómeno, Elara, fue amada también por Zeus, el cual la ocultó bajo tierra para sustraerla a los celos de Hera. Allí dio a luz al gigante Ticio. Zeus casó también con Neera, con la que tuvo una hija : Egle. A Protogenia, hija de Deucalión, la robó a su esposo Loeris, y de la unión nació Opunte. Otra hija de Deucalión, Tía, fue amada también por Zeus. Y todavía, metamorfoseado en gorrión, fue el seductor de una ninfa de Acaya, llamada Ftía.

Aún tuvo Zeus más amantes, como Talía, hija de Hefesto, que fue la madre de los Pálicos ; Timbris, que dio a luz a Pan ; Día, esposa de Ixíón, a la que sedujo Zeus adoptando la forma de un caballo y de la que nació Pirítoo, y, finalmente, en Creta, a Carme, que dio a luz a la diosa cretense Britomartis, y a Casiopea,

los grandes fenómenos de la Naturaleza : la lluvia de oro que penetra hasta la morada subterránea de Dánae, puede simbolizar los rayos del Sol fecundando los granos enterrados.

Cuando los griegos atribuían a Zeus estas aventuras, no pretendían con ello adoptar ninguna actitud irreverente. Se limitaban a traducir, en términos no exentos de gracia y poesía, la emoción que les producían los misterios naturales, o, simplemente, se forjaban, con toda ingenuidad, títulos de nobleza.

HERA

Hera fue en sus orígenes, la soberana del cielo, la virgen celeste (de aquí su epíteto de Partenía), con plena independencia de Zeus. Más tarde se concibió la idea del matrimonio



Leda y el cisne, según Leonardo da Vinci. Colección Spiridon, Roma. A los pies de Leda, los dos huevos, de los que han nacido Pólux y Helena, Cástor y Clitemnestra. (Fol. Anderson)



Cabeza de Hera, conocida con el nombre de «Juno Ludovisi». Roma, Museo Ludovisi. Este rostro, perfectamente ovalado de ojos grandes y austera boca, constituye el tipo más perfecto de la Hera griega. (Fot. Anderson)

entre ambos para explicar la fusión de dos cultos, independientes al principio. Incluso en la hostilidad que la diosa muestra a veces hacia su esposo, se pretende ver un vestigio de la resistencia que opusieron los adoradores de Hera al culto rival de Zeus. Otros interpretan las ruidosas disputas de la pareja divina como transposiciones míticas de la tempestad o de «la lucha de los meteoros y fenómenos celestes, rebelados, aparentemente, contra el Sol».

Sus atributos. Con todo, Hera no tardó en perder su carácter cósmico, y sólo conservó sus atributos morales. Era el prototipo divino de la mujer. Su posición preeminente se extendía a todas las fases de la existencia femenina. Por eso, Témemo, hijo de Pelasgo, le había consagrado en Estinfalo tres templos: el primero, a su infancia; el segundo, a la diosa como mujer, y el tercero, a su viudez. Pero, sobre todo, era la diosa del matrimonio («Gamelia»), de la maternidad y, en definitiva, el tipo ideal de la esposa.

Representaciones de Hera. Los rasgos con los cuales se representaba a esta diosa eran los de una mujer joven, físicamente perfecta y de casta y algo severa belleza. Una diadema o ador-

no cilíndrico (*polos*) suele coronar su frente. Además de su larga túnica o *quilon*, un velo otorga prestancia y pudor a su porte. Posee como atributos un cetro, terminado en un cuclillo, que alude a las circunstancias de su himeneo, y una granada, que simboliza el amor conyugal y la fecundidad. El ave consagrada a Hera es el pavo real, cuyo tachonado plumaje evoca el firmamento estrellado.

Su culto. Se veneraba a Hera, lo mismo que a Zeus, en las cumbres de las montañas. En Argos, principal centro de su culto, tenía cinco o seis templos, el más antiguo de los cuales había sido construido por Foroneo. En el Heraion de Argos se hallaba la famosa estatua crisoelefantina de la diosa, esculpida por Policleto. Hera aparecía sentada en un trono, y ceñía su frente una diadema en la que estaban representadas las Horas y las Cárites. Llevaba en su mano izquierda una granada, y en la derecha, un cetro terminado en un cuclillo. A su lado estaba Hebe.

Hera poseía además santuarios en Micenas, Olimpia, Esparta, Ática, Beocia y Eubea. En Creta y Samos era objeto de especial veneración, y en este último lugar se encontraba el mayor de sus templos, que, según se decía, fue construido por los Argonautas.

Leyenda de Hera. Hera, hija mayor de Crono y Rea, había nacido, según una tradición samia, en la Isla de Samos, a orillas del río Ímbraso y junto a un árbol, que se podía contemplar aún en tiempo de Pausanias. Unos decían que la habían criado Macris o las hijas del río Asterión; otros, que las Horas o las Estaciones. Su infancia transcurrió en la Isla de Eubea, adonde fue a buscarla, como hemos visto, su hermano Zeus para hacerla su esposa. Desde entonces aparece asociada a la majestad de Zeus y se convierte en la divinidad femenina de más rango en el Olimpo. Se sienta en un trono de oro al lado de su esposo, y cuando se presenta ante los dioses reunidos en asamblea, éstos se levantan en señal de acatamiento. Su matrimonio promovió grandes manifestaciones de alegría entre los Olímpicos. Todos tomaron parte en el cortejo, e incluso las Parcas cantaron el himno nupcial.

Sin embargo, algunos nubarrones velaban esta existencia feliz. Hera dio a Zeus cuatro hijos: la graciosa Hebe; Ilitia, invocada en los dolores del alumbramiento; el impetuoso Ares y el hábil Hefesto. Su fidelidad para con su esposo era ejemplar. Zeus, en cambio, acumulaba traición sobre traición.

Y no es que a Hera le faltasen encantos ni dejase de cuidar su belleza. Cada año se sumergía en la fuente Cánato, de Nauplia, para recobrar su virginidad en las prodigiosas aguas. Más que cualquier otra, la «diosa de blancos

brazos » era irresistible cuando untaba su piel con graso y suave aceite, cuyo aroma se expandía por doquier, tierra o cielo. Cuando componía en torno a su frente sus trenzas divinas; cuando prendía sobre su seno, con broche de oro, el vestido que Atenea había tejido con arte sumo para ella; cuando se colocaba sus pendientes, artísticamente trabajados y adornados con piedras preciosas; cuando tocaba su cabeza con un magnífico velo, blanco como el sol, Zeus no podía contenerse al verla: « Jamás — exclamaba — me ha sido dado sentir tanto amor por una diosa o por una mortal. Jamás tanto amor ha embargado mis sentidos y subyugado mi corazón ».

De habérselo propuesto, Hera hubiese tenido muchos amantes rendidos a su hechizo. Había bastado que el rey de los lapitas, Ixión, invitado a sentarse a la mesa de los dioses, volviese hacia ella su mirada, para caer presa de una pasión irresistible que lo llevó locamente a abrazar una nube, formada por Zeus a imagen y semejanza de Hera. Insolencia que, por otra parte, recibió su castigo y valió a Ixión ser atado a una rueda en llamas y llevado por los aires.

Análogamente, sintiendo el orgullo de su virtud, Hera no se mostraba insensible a las repetidas infidelidades de Zeus. Poco después de su matrimonio, abandonó despechada el Olimpo y se reintegró a la Isla de Eubea. Para conseguir que volviera, su esposo recurrió a una treta divertida: cubrió con un velo una estatua y ordenó que fuera paseada en un carro como para dar a entender que se trataba de otra novia de Zeus. Lacerada en su orgullo la celosa Hera, se plantó delante del carro, desgarró las vestiduras de su supuesta rival y, al comprobar la artimaña de su esposo, se volvió, avergonzada, al Olimpo.

La frecuencia de las infidelidades de Zeus movieron a Hera a tomar venganza en la propia persona del señor de los dioses. Un día, con ayuda de Posidón, Apolo y Atenea, consiguió encadenarlo, y habría dado al traste con su poder si Tetis no hubiese apelado al auxilio del gigante de cien brazos que los dioses llaman Briareo y los humanos Egeón. « Orgulloso de su gloria, se sentó junto al hijo de Crono; y los dioses, aterrorizados, no encadenaron a Zeus ».

También consideró Hera ultrajante que Zeus hubiese engendrado él solo a Atenea. Presa de ira, invocó cielo y tierra, así como a los Titanes encerrados en el Tártaro, y les pidió le fuese concedida también a ella la gracia de dar a luz sin concurso de varón, un hijo « que no cediera a Zeus en vigor ». Sus deseos fueron escuchados, y cuando hubo transcurrido el tiempo, nació « no un hijo parecido a los dioses y los hombres, sino el espantoso y terrible Tifón, azote de los mortales ». Este monstruo suele identificarse con Tifeo, hijo de Gea y el Tártaro, contra el cual Zeus hubo de trabar una lucha difícil.

Estas rebeliones sin resultado positivo valieron a Hera duros castigos. Un día, Zeus la molió a golpes, y cuando se interpuso Hefesto en defensa de su madre, el dios agarró por el pie a su hijo, a quien había movido en exceso su amor maternal, y lo precipitó desde lo alto del Olimpo. En otra ocasión, Zeus ató sendos yunques a los pies de Hera, inmovilizó sus manos con una indisoluble cadena de oro, y en esta situación la dejó suspendida en los aires, entre las nubes.

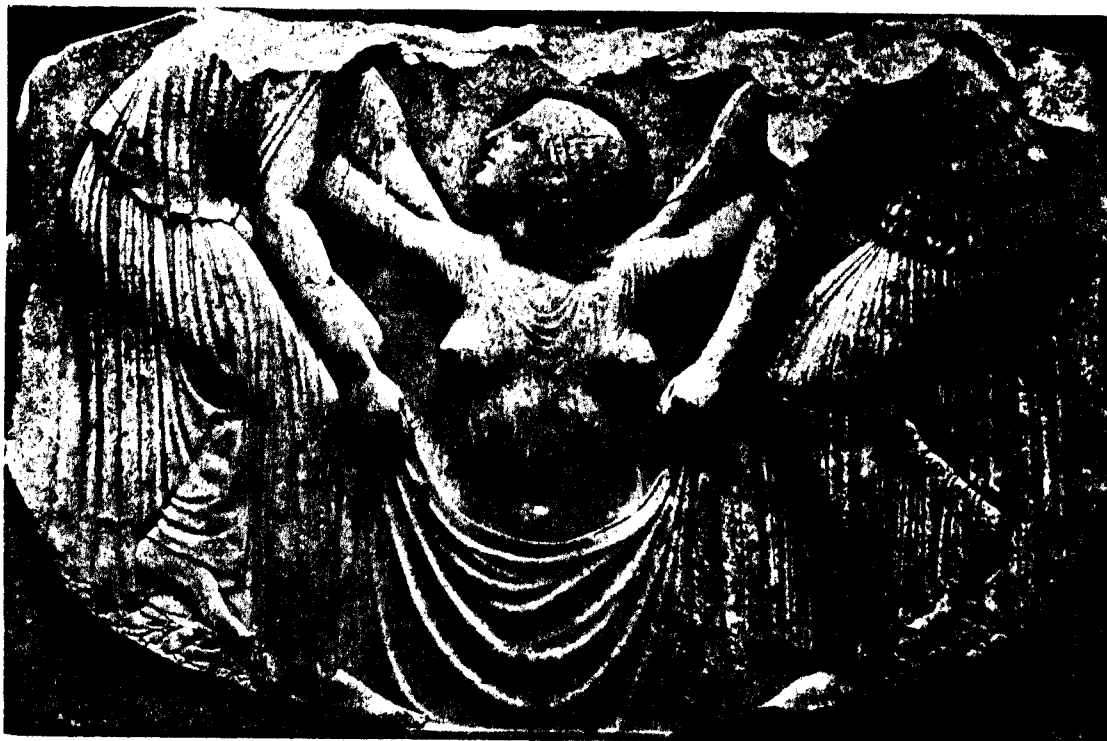
Forzada a someterse a su esposo, Hera orientó su cólera hacia sus rivales. Causó la muerte de Sémele, persiguió sin desmayo a Ío e hizo todo lo posible por impedir el alumbramiento de Leto y Alcmena. Extendió igualmente su odio a los hijos de sus rivales o a sus familias. Víctima suya fue Heracles, y la hermana de Sémele, Ino, hubo de sufrir los rigores de su crueldad por haber cuidado en su infancia a Dioniso.

El temperamento vengativo de Hera, además de aquéllas en que su honor conyugal estaba en juego, tuvo otras ocasiones de manifestarse.

Como Antígona, hija de Laomedonte, se hubiese jactado de poseer una cabellera más bella que la de Hera, ésta convirtió sus cabellos en serpientes. Lisipa e Ifianasa, hijas de Preto, enloquecieron tras observar cómo la lepra hacía presa en su cuerpo, por haber tratado desdeñosamente la imagen de madera de la diosa. Semidesnudas, recorrieron todo el Peloponeso, y sólo



El matrimonio de Zeus y Hera. Metopa del templo de Selinunte. Palermo, Museo Nacional. El dios, sentado, contempla, arrobado, a su esposa, que se quita lentamente el velo nupcial. (Fot. Anderson)



El baño de Hera. Relieve Ludovisi. Roma, Museo de las Termas. Se le considera como los restos de un lecho monumental que Policleto esculpió para el Heroo de Argos (siglo V a. de J. C.). La diosa, a quien asisten dos ninfas, sale de la fuente Cánato. (Durante mucho tiempo se creyó que esta obra representaba el nacimiento de Afrodita). (Fot. Anderson)

curaron gracias a la intervención costosa del adivino Melampo, costosa porque éste pidió a Preto como honorarios la tercera parte de su reino. Preto empezó por rechazar esta pretensión, pero al ver que sus hijas empeoraban, acudió nuevamente a Melampo, quien aumentó sus exigencias y pidió otro tercio de su reino para su hermano Biante. Preto accedió, y el adivino consiguió que Hera curara a las dos jóvenes. Otra tradición atribuye la enajenación de las hijas de Preto a la cólera de Dioniso.

Finalmente, Hera jamás perdonó al troyano Paris la preferencia de que hizo objeto a Afrodita en prejuicio suyo, con motivo del famoso concurso de las tres diosas en el Monte Ida. Su resentimiento sólo se aplazó con el aniquilamiento de la raza de Troya.

ATENEA

Carácter y atributos de Atenea. Si bien se ha querido ver en Atenea una personificación del elemento húmedo, análoga a la Saraswati védica, más bien parece ser, en sus orígenes, una diosa de la tempestad y del rayo. De ahí su atributo más corriente, la *égida* — que significaba, primitivamente, la noche tempestuo-

sa — y su epíteto de diosa «de los ojos brillantes» (*γλαυκῶπις*). Atenea sería una réplica de la diosa védica Vāk. Sin embargo, pronto perdió este carácter meteórico.

Tenía muchos atributos, referidos todos a los dos grandes aspectos con los cuales era venerada, a saber, como diosa guerrera o como diosa tutelar de las artes de la paz y de la inteligencia.

A la Atenea guerrera — aspecto éste el más antiguo — se refieren los epítetos de *Prómaceo* («que combate en primera fila»), y *Alaleomene* («que rechaza al enemigo»). La diosa era la protectora de las ciudades y la guardiana de las acrópolis.

La Atenea pacífica tenía encomendada la protección de las distintas industrias. Era la *Ergane* — «la obrera» — por excelencia, y a su patronazgo se adscribían arquitectos y escultores, tejedoras e hilanderas. Tutelaba también los caballos (*Hippiá*) y los bueyes (*Boarmia*). El olivo le debía su fruto. Su sabiduría, gracias a la cual era conocida con el epíteto de *Pronoia* («la Providente»), la convertía en diosa del Consejo (*Boulaia*) y de la Asamblea (*Agoraia*). Tenía como emblema la lechuza.

Culto. Si bien era venerada en toda Grecia, en Atenas recibía un culto particular. En la

Acrópolis, era honrada en el Partenón y en otros dos templos, el llamado de Atenea Nice y el Erecteion.

Las principales fiestas del culto de Atenea eran las Erreforias, en el curso de la cual unas niñas de noble cuna, de 7 a 11 años, bajaban de la Acrópolis para depositar en un subterráneo, situado en las proximidades del templo de Afrodita, objetos misteriosos que llevaban en una cesta; las Esciroforias, en las que sacerdotes y sacerdotisas desfilaban procesionalmente bajo un amplio parasol (*skiron*); y, finalmente, las Panateneas, cuya fundación se remontaba, al parecer, a Teseo. Estas consistían en una procesión solemne, que se dirigía a la Acrópolis para ofrecer a la diosa un peplo confeccionado por los más hábiles artesanos de Atenas. Figuraban en ella sacerdotes, magistrados, doncellas que portaban cestas (*canéforas*), ancianos con ramos de olivo (*talóforos*) y jóvenes a caballo. Durante las Panateneas celebrábanse carreras de carros, juegos gimnásticos, regatas y concursos musicales y de canto y danza.

Representaciones de Atenea. Las más antiguas fueron los *paladia*. En sus orígenes eran piedras que, según creencia, habían caído del cielo y tenían un poder protector. Más tarde fueron reemplazadas por estatuas de madera (*xoana*), de igual procedencia celeste. La diosa aparecía representada en ellas con estrechos ropajes y con el escudo y la lanza. La estatua más célebre de la Atenea guerrera era la Atenea del Partenón, obra de Fidias. La diosa está de pie, cubierta con una larga túnica, lleva casco en la cabeza, y sobre el pecho, la égida; su brazo derecho se apoya en la lanza, y su mano izquierda sostiene una victoria alada.

Nacimiento de Atenea. Al engullir Zeus a su esposa Metis, ésta se encontraba a punto de dar a luz. Poco tiempo después, Zeus sintió fuertes dolores de cabeza, y Hefesto, para quitárselos — según otros, fue Prometeo —, le abrió el cráneo con su hacha de bronce. Por la herida abierta, y dando un prolongado grito de victoria, surgió Atenea, « revestida con brillantes armas y blandiendo una acerada jabalina ». Al verla, un sentimiento de respeto y asombro embargó a todos los inmortales. « El vasto Olimpo fue profundamente conmovido por el surgir impetuoso de la diosa de ojos resplandecientes. La Tierra retumbó terriblemente, se agitaron las aguas del mar y se levantaron en negro oleaje... ».

Se contaba en Creta que la diosa estaba oculta en una nube, y que al dar en ella con la cabeza Zeus, provocó el nacimiento de Atenea. El suceso habría ocurrido en las cercanías de Cnosos, junto a un riachuelo llamado Tritón. De aquí el epíteto de « Tritogenia » (« nacida de Tritón ») que se da corrientemente a Atenea.

Otros explicaban este epíteto imaginándola hija de Posidón y del Lago Tritonis. Su paternidad era atribuida también al gigante Palas, a quien habría dado muerte saliendo en defensa de su virginidad. Sin embargo, estas diversas filiaziones no fueron nunca claras, y convencionalmente se consideró a Atenea como hija de Zeus y nacida de la persona del propio dios.

Este nacimiento, en el que Hera no tuvo parte alguna, irritó vivamente a la esposa de



Cabeza de Atenea, cubierta con el casco. Roma, Museo Vaticano. (Fot. Altinari)

Zeus, la cual, en represalia, engendró por sí misma al monstruo Tifón.

No por ello Atenea dejó de ser la hija preferida de Zeus. La indulgencia del dios para con ella era extrema, y suscitaba los celos de los demás inmortales. « Has engendrado — dice Ares a Zeus — una hija insensata, funesta, que sólo se complace en actos culpables. Los demás dioses que moran en el Olimpo te obedecen, y cada uno de nosotros te rinde acatamiento. A ella, en cambio, no la reprendes ni de palabra ni de hecho, sino que la dejas obrar a placer ».

Atenea, diosa guerrera. Atenea, por su forma misma de aparecer, atestigua su carácter bélico. Combatir era, sin duda, su actividad pre-



Atenea arcaica. Bronce que se conserva en el parisiense Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)



Atenea. Bronce ático del siglo V antes de J. C. Atenas, Museo. (Fot. Alinari)



Atenea Promaco. Bronce del siglo V antes de J. C. Atenas, Museo. (Fot. Alinari)

ferida. Hemos visto cómo tomaba parte en la lucha contra los gigantes, matando a Palas y lanzando su cuadriga contra Encélado, al que, finalmente, aplastó bajo el peso de la Isla de Sicilia. La encontramos con igual ardor y belicosidad en los combates desarrollados al pie de la muralla de Troya. Aquí, en vez de limitarse a animar a los griegos, metióse en la refiega. Se puso un casco de oro con doble cimera, «lo suficientemente vasta para cubrir la infantería de cien ciudades», y echó sobre sus espaldas la égida, que, según unos, se había confeccionado con la piel del gigante Palas, y, según la opinión más generalizada, procedía de los despojos de la cabra Amaltea. Zeus vistió la égida por primera vez cuando la guerra de los Titanes, y luego la donó a su hija. Se trataba de una especie de manto o coraza, adornada con franjas y serpientes bordadas, en cuyo centro se veía la espantosa cabeza de la Gorgona. Con esta armadura, Atenea montó en el carro de Diomedes, cogió las riendas y empuñó la fusta, arrojando sus caballos contra Ares hasta conseguir derribarlo de una lanzada.

Las luchas que había sostenido Atenea se conmemoraban en Libia mediante la celebración de fiestas anuales, en las que grupos rivales de muchachas dirimían su pugna a palos y pedradas.

Atenea, protectora de héroes. Atenea, en su calidad de diosa guerrera, era la protectora de los héroes famosos por su valor. Cuando Heracles, convertido en objeto de la hostilidad de Hera, acometió sus duros trabajos, tuvo a Atenea a su lado para asistirlo y reconfortarlo. De ella recibió el héroe los címbalos de bronce, cuyo sonido asustó a las aves del Lago Estínfalo; y con su escolta, sacó a Cerbero de los infiernos. Atenea fue, en fin, quien lo acogió en el Olimpo. Por eso, Heracles, una vez en poder de las manzanas de oro del jardín de las Hespérides, se las ofrendó a su diosa tutelar.

Atenea sirvió también de guía a Perseo en su expedición contra las Gorgonas. Y como el héroe no se atreviera a mirar a la cara a la terrorífica Medusa, aquélla guió su brazo contra el monstruo para no fallar el golpe. Agradecido, Perseo ofreció más tarde la cabeza de la Gorgona a la diosa, quien la colocó en su escudo. La intervención de Atenea en el episodio de Perseo fue decisiva, hasta el punto de que ciertas tradiciones atribuyen la muerte de la Medusa a la diosa en persona, que se habría aprovechado del sueño de su víctima. Esta creencia dio origen a varias leyendas: el duelo entre Atenea y la Gorgona habría tenido por marco un concurso de belleza; la diosa habría recogido la sangre del monstruo y la habría ofrendado, ya a As-

elepio, ya a Eriectonio; la sangre procedente de la vena izquierda era sangre de muerte, mientras que la que fluía de la vena derecha daba la vida.

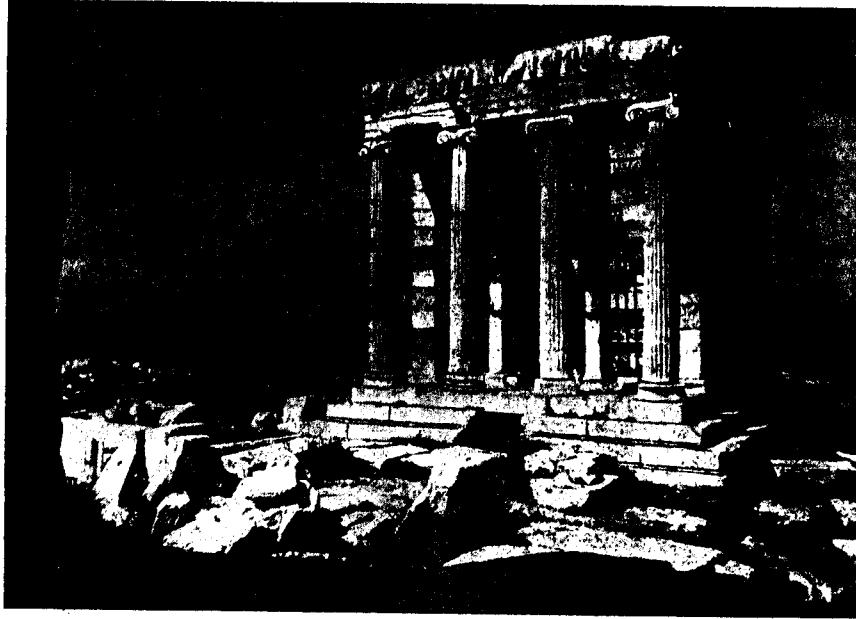
Atenea manifestó asimismo su buena disposición para con Belerofonte. Se le apareció en sueños y le entregó un freno de oro, gracias al cual consiguió dominar el caballo Pegaso.

Finalmente, fue la eficaz protectora de Ulises contra los peligros de todo género que asaltaron a éste durante su regreso de Troya, y bajo la figura del prudente Mentor, guió al joven Telémaco en sus tentativas para encontrar las huellas de su padre.

Castidad de Atenea. En las distintas intervenciones que acabamos de relatar, Atenea estuvo movida sólo por el deseo de socorrer a unos héroes dignos de compasión, y en modo alguno se dejó llevar por el impulso amoroso. Atenea

contrasta con los moradores del O'limpo por su absoluta castidad. A pesar de insinuaciones calumniosas acerca de sus supuestas relaciones con Helio, Hefesto y hasta con Heracles, su corazón se mantuvo siempre insensible al amor. Su virginidad fue guardada fieramente. ¡Ay del que intentara herir su sentimiento del pudor!

Un día, mientras se bañaba con la ninfa Cariclo, quiso el azar que la sorprendiera Tire-



Templo de Atenea Nice, en la Acrópolis de Atenas



Atenea combatiendo contra el gigante Encélado. Ánfora griega. París, Biblioteca Nacional. (Fot. Giraudon)



Protección mística concedida por Atenea a Heracles. Enócoe. Museo del Louvre. (Fot. Alinari)

sias. En todo caso, la culpa que podía achacarse a éste era de involuntaria indiscreción. No obstante, Atenea lo castigó privándole de la vista. Intervino su compañera para rogarle que

horror que en torno al cuerpo del niño se había enroscado una serpiente. Eulokecidas por Atenea, se arrojaron desde lo alto de la Acrópolis. Con el tiempo, Erictonio llegó a ser rey de Atenas, donde fundó el culto solemne de Atenea.



Atenea guerrera, procedente del templo de Egina. Munich, Museo. En su arcaísmo, esta estatua ofrece ya el tipo en el que en lo sucesivo se inspirará el arte.
(Fot. Giraudon)



Atenea Parteno. Museo de Atenas. Con una ligera variante en su porte, reproduce el tipo de la conocidísima y célebre Atenea de Fidias.
(Fot. Boissonnas)

revocara su decisión, pero fue en vano. Como gracia suma, para mitigar el rigor de su castigo, la diosa accedió a conferir al infortunado Tiresias el don del arte adivinatorio.

Hefesto se había enamorado de Atenea. Un día en que ésta fue a verlo para que le fabricase una armadura, Hefesto intentó violentarla. Atenea escapó, y el dios cojo salió en su persecución, hasta que consiguió darle alcance. A su resistencia se debió el que Hefesto no consumara su criminal propósito. Entonces, la Tierra — Gea — quedó fecundada, y de ella nació poco después Erictonio, a quien recogió y crió Atenea sin saberlo los demás dioses. Para ello, encerró a Erictonio en un cofre y confió el objeto a las hijas de Cécrope, con la prohibición expresa de abrirlo. Una de ellas, Pándroso, obedeció, pero las otras dos, Herse y Aglauro, no pudieron contener su curiosidad, que no quedó sin castigo, pues, abierto el cofre, vieron con

timonio de Cécrope, y se pronunciaron en favor de Atenea.

Favores concedidos por Atenea. Atenea dispuso a los humanos inestimables favores, pues era tan benévola en la paz como temible en la guerra. Instruyó a los habitantes de Cirene en la doma de caballos. También enseñó a Erictonio a uncir el tiro a los primeros carros de guerra, y estuvo presente en la construcción del navío «Argu» por los compañeros de Jasón. Su habilidad brilló incluso en el desempeño de los oficios más humildes.

No en vano es la inventora del torno del alfarero y la primera en haber fabricado cerámica. Pero, sobre todo, era diestra en labores femeninas, en tejer y bordar, que realizaba a la perfección. Las inmortales recurrían a ella para este menester, y, así, Hera le encargó el bordado de su velo. Sentía en grado sumo el or-

Disputa entre Atenea y Posidón. Ya con anterioridad a este episodio, Atenea se había manifestado especialmente benévola para con Atenas. Durante el reinado del rey Cécrope surgió una disputa entre Atenea y Posidón para dirimir la posesión del Ática. Posidón, como para afirmar sus derechos, golpeó con su tridente la peña de la Acrópolis y de ella brotó una fuente de agua salada. Según otra tradición, al golpe del tridente de Posidón surgió un caballo. Por su parte, Atenea hizo nacer en la cumbre de la Acrópolis un olivo, que en tiempo de Pericles vivía aún, a pesar de que los persas incendiaron el lugar (invasión de Jerjes). Los dioses zanjaron la disputa, una vez oído el tes-

gullo de su valer, y no toleraba que nadie la aventajara.

Vivía en Lidia una joven llamada Aracne, que gozaba de gran fama como experta en el manejo del huso y la aguja. En cierta ocasión, Aracne se atrevió a desafiar a la diosa con ánimo de medirse con ella. Ésta, adoptando la figura de una vieja, se presentó a la muchacha y le pidió que retirase su reto sacrilego, pero Aracne se negó. Entonces, Atenea recobró sus rasgos divinos y aceptó el desafío. La joven dispuso en seguida sus hilos, y con mano hábil movió la lanzadera sobre el tenso telar, eligiendo como tema los amores de los dioses. Tan Pronto hubo terminado su trabajo, lo ofreció a Atenea para que lo examinase. Ésta observó la obra minuciosamente con objeto de encontrar alguna imperfección, y al no conseguir ver nada que mereciera reproche, y, por otra parte, no queriendo darse por vencida, en un raptó de cólera metamorfoseó a Aracne en araña y la condenó a tejer eternamente con hilos extraídos de su propio cuerpo.

Aunque la actividad de Atenea tenía, sobre todo, fines utilitarios, se dirigió también a objetivos puramente artísticos. Ciertas tradiciones originarias de Beocia consideraban a la diosa como inventora de la flauta. Para imitar los silbidos que emitía la Gorgona en su dolor cuando fue degollada por Perseo, cuéntase que Atenea concibió la idea de soplar en un tubo formado por un hueso de ciervo, en el que había abierto unos agujeros. Sin embargo, según se contaba en Atenas, no perseveró en sus tentativas musicales, porque los olímpicos se burlaron de ella al ver su rostro contrahecho por los esfuerzos a que la obligaba el instrumento. Por eso lo arrojó despectivamente lejos de sí, a la vez que lanzaba imprecaciones contra el que lo recogiese. Éste resultó ser el sátiro Marsias, quien, por haberse atrevido a apoderarse de la flauta, recibió cruel castigo.

A veces Atenea desempeñaba el papel de diosa de la salud. Era notorio que el arquitecto Mnesicles, el cual intervenía en la construcción de los Propileos, estuvo a punto de morir a consecuencia de una caída, y que Atenea lo había salvado magnánimamente. Por eso era llamada Higía.

Pero Atenea no era sólo protectora de seres individuales. Su intervención favorable se extendía también a las ciudades, y era simbolizada por los *palladia*, estatuas de la diosa que se creía procedentes del cielo. Poseer un paladio equivalía a contar con una inestimable garantía de seguridad, y, así, Atenas guardaba celosamente el suyo en el Erecteion. Tampoco Dánao, cuando huyó de Egipto, quiso separarse

de su imagen, que llevó a* Lindos en la Isla de Rodas. El paladio que gozaba de más fama era el de Troya, regalo de Zeus al rey Dárdano. Según otras tradiciones, el paladio sería obra de la propia Atenea. Ésta, apenada por haber dado muerte a Palas, que, además de su compañera de juegos, era hija de Tritonis, su padre adoptivo talló en madera la imagen de ésta y la colocó junto a Zeus. Electra utilizó el paladio como refugio para huir de las asechanzas del dueño del Olimpo, y entonces Zeus lo arrojó a la ciudad de Troya, donde, a instancias de Ilo, se edificó un templo en su honor. Cuando los griegos sitiaron la fortaleza, comprendieron en



Cabeza arcaica de Atenea, con casco. En la parte posterior, la lechuza. Tetradracma de Atenas (siglo V a. de J. C.). (Fot. Giraudon)

seguida que ésta se mantendría inexpugnable si no lograban sustraerle su paladio. De la empresa se encargaron Ulises y Diomedes, y al punto cundió el desánimo entre los filas de los troyanos. Se pretendía que la imagen robada era una copia, que Dárdano, precavido, había expuesto a los fieles mientras guardaba el original en el penetral del templo. El paladio auténtico fue sacado de Troya después de la caída de la ciudad, y trasladado por Eneas a Italia, donde no permaneció mucho tiempo. Finalmente, tras incontables vicisitudes, fue a parar a Anfisa, en Lóeride, lugar en que recibió la veneración pública.

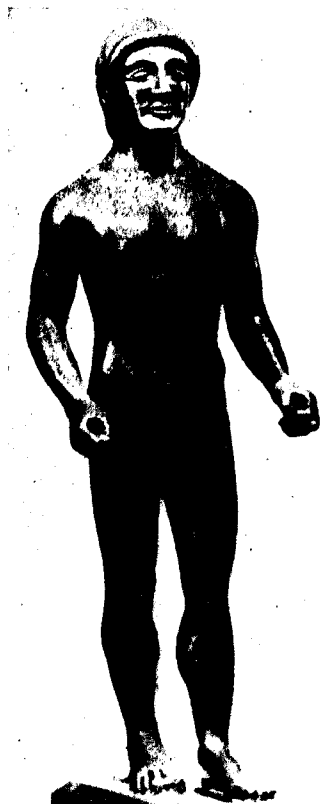
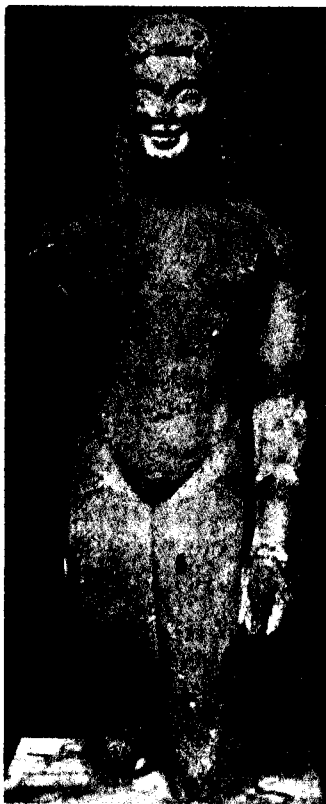
APOLO

Orígenes de Apolo. Carácter y atribuciones.

Los orígenes del dios están envueltos en incertidumbre. Según ciertas fuentes, es originario de Asia, bien como divinidad hitita, bien como réplica griega del dios árabe Hobal, bien como un dios de Licia. Ltras hacen hincapié en sus relaciones con los Hiperbóreos y lo consideran una divinidad nórdica, que los griegos habrían traído al emigrar a las tierras del Sur y ocupar la Península helénica. Se trata, como se ve, de dos tesis opuestas, con argumentos plausibles en ambas, aunque sin fuerza

probatoria, razón por la cual resulta difícil decidirse por una de ellas.

En realidad, la leyenda de Apolo — lo mismo que ocurre con sus atributos — presenta puntos discordantes, hasta el extremo de llegar a contradecirse. Es difícil conciliar, por ejemplo, que Apolo, dios griego por excelencia, aparezca en la *Ilíada* como aliado de los troyanos, es decir,



A la izquierda: Figura primitiva de Apolo, Isla de Paros. Museo del Louvre. A la derecha: Apolo. Bronce de estilo egiptico (siglo V a. de J. C.). El tipo continúa siendo primitivo. Atenas, Museo Nacional. (Fols, Giraudon y Alinari)

de un pueblo asiático. Y admitiendo la hipótesis de que sea oriundo de Asia, ¿cómo justificar su retirada al Valle de Tempe y entre los Hiperbóreos? ¿No invita esto más bien a pensar en un regreso del dios a su patria de origen?

Por lo que respecta a sus atribuciones, éstas son tan numerosas y complejas, que siempre resulta difícil relacionarlas unas con otras.

Apolo tiene como primera atribución la de ser un dios de la luz, una divinidad del Sol, que no se confunde, sin embargo, con este astro, pues existe una divinidad peculiar, Helio, que la representa. De aquí los sobrenombres de Apolo que evocan esta idea: Febo, «el Brillante»; Janto, «el Rubio»; Crisocomes, «el de dorada cabellera». Como tal aparece «en las

alturas, en las elevadas cumbres de las montañas..., en los promontorios que dominan el mar». Es fácilmente concebible que este dios de la luz sea hijo de Latona o Leto — probablemente, una réplica de la asiática Lada —, que era, sin duda, una divinidad de la Noche.

En su calidad de dios solar, Apolo hacía germinar los frutos y le eran consagradas las primeras cosechas, como ocurría en Delos y en Delfos. Además, era considerado como su protector porque destruía los ratones que infestaban los campos (Apolo Esmínteo) y ahuyentaba los saltamontes, devoradores de las mieses (Apolo Parnopion). Y como el Sol es a la vez un astro mortífero y benéfico, que mata con sus rayos y ejerce una acción purificadora, Apolo era considerado como un dios-arquero, infalible en sus tiros (Hecatébolo) y dispensador de una rápida muerte, pero también como un dios que cura y guarda del mal (Alexicaco). En esta última función habría suplantado verosimilmente a una divinidad primitiva, Peón («el sanador»), cuyo nombre recuerda el que Homero da a uno de los médicos de los dioses.

Apolo era también el dios de la adivinación y la profecía. Además del gran número de oráculos que en seguida poseyó en Asia Menor, en Timbreo, Claros, Grinia, Didimo, en toda Grecia tuvo multitud de santuarios, a los que acudía gente de todas las procedencias para consultarlo y recibir las respuestas del dios por medio de sus sacerdotisas, las Sibilas. Los más famosos eran el de Tégira, en las proximidades de Orcómeno, y el de Tebas, en Beocia, a cuyo frente figuraba la

propia hija de Tiresias: Manto. Todavía en tiempo de Pausanias era mostrada en Grecia la piedra desde la cual la sacerdotisa emitía sus oráculos, y que se conocía como la «piedra de Manto». Después, esta sacerdotisa fue trasladada a Delfos, donde se consagró al culto de Apolo, y se dice que el dios la envió al Asia Menor para fundar allí el oráculo de Claros.

Pero el más célebre santuario de Apolo fue el de Delfos, situado en un profundo antro, que despedía emanaciones proféticas. La sacerdotisa, o Pitia, se colocaba sobre un trípode en el umbral de la caverna, y no transeurría mucho tiempo sin que quedara en trance. Entonces, poseída del delirio profético, emitía palabras entrecortadas y oscuras, cuyo sentido era inter-

pretados por los sacerdotes y miembros del Consejo sagrado de Delfos.

Este papel de dios de la adivinación, asignado a una divinidad solar, da que pensar si se considera que la mántica estaba reservada en Grecia a las divinidades etónicas. Sin embargo, el hecho es que Apolo las fue suplantando poco a poco a todas. Hay que admitir, pues, que el dios poseía ya este carácter al penetrar en territorio griego y no puede eludirse relacionarlo con el dios solar de los asiro-babilonios Shamash, que poseía también el don de la profecía. En definitiva, esto tendería a confirmar el origen asiático de Apolo.

Sin embargo, frente a estas características de Apolo como dios solar, existen otras difícilmente relacionables con las anteriores.

En efecto, Apolo era también un dios pastor (Nomio), cuya misión consistía en proteger a los rebaños — más adelante veremos que éstos aparecen a menudo estrechamente asociados a su persona —. El epíteto «Licio» de Apolo — a menos que indique, simplemente, que el dios era originario de Licia — puede relacionarse, por su raíz *lux*, con la palabra latina *lux*, *luz*; en este caso expresaría una cualidad del dios solar. Pero el término *licio* (en griego, *λύκειος*) está relacionado asimismo con la palabra *λύκος*, *lobo*. ¿Hemos de pensar, por ello, que Apolo fue



Apolo (?) y su madre Leto, sentados bajo la palmera de Delos. Vaso griego. Museo del Louvre. Algunos interpretan el personaje de la izquierda como Orfeo.
(Fot. Giraudon)



Cabeza arcaica de Apolo. Museo del Louvre. Aquí se empieza ya a perfilar el tipo clásico y definitivo del dios.
(Fot. Giraudon)

primitivamente un dios lobo, como creyó S. Reinach, o un dios matador de lobos (Lúcótono), puesto que una y otra interpretación se aplican a una divinidad campestre? En cuanto al Apolo Nomio, está vinculado también con él el Apolo Carneios de los dorios, es decir, el dios-carnero, que fue asimismo una divinidad pastoral.

Por otra parte, Apolo es una divinidad de la música, el dios del canto y de la lira. Tal es el aspecto con que nos lo presenta Homero cuando describe a los dioses escuchando «los acordes de la graciosa cítara de Apolo».

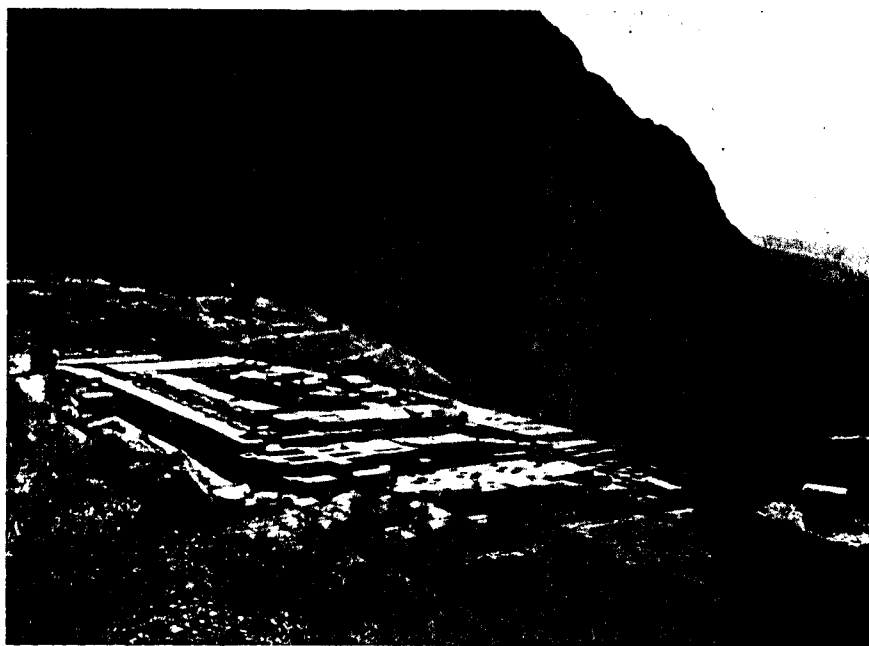
También es una divinidad constructora y colonizadora, que, como dice Calímaco, «se complace en construir ciudades y en echar personalmente los cimientos».

Tantos y tan diversos atributos nos mueven a pensar que en Apolo se interferían varias personalidades, y que el problema de sus orígenes tal vez encontrase una solución con sólo ver en aquél un dios solar originario de Asia, que habría sufrido una contaminación con una divinidad campestre procedente del norte de Grecia, el dios principal del pueblo dorio.

Representaciones del dios. A pesar de esta multiplicidad de facetas, Apolo ha sido representado siempre de la misma manera, en figura

Sólo hasta más tarde no se convierte en amante del señor del Olimpo, y expuesta, por tanto, a los celos de Hera. Su leyenda se nutre principalmente con los infortunios que esta condición le acarrea.

La historia de estos infortunios empieza con el hecho siguiente: Cuando Leto, que se hallaba encinta por obra de Zeus, creyó próximo el momento de dar a luz, buscó en la tierra un lugar favorable para su alumbramiento. Pero los celos de Hera no la dejaban libre, y, así, viose obligada a recorrer el Ática, Tracia, la Isla de Eubea y otras del Mar Egeo, sin conseguir en ninguna parte el abrigo que solicitaba. Todas estas regiones,



El templo de Apolo y las Fedriades, en Delfos. (Mol. Boissonnas)

de un joven de belleza ideal: cuerpo vigoroso, pecho amplio, caderas estrechas. Su rostro imberbe, de líneas delicadas bajo una frente dominante, está enmarcado por una espesa y larga cabellera, que a veces cae suelta sobre su espalda, y otras aparece trenzada, dejando libres algunos bucles sobre sus hombros. De ordinario se representa desnudo o con una clámide por todo vestido, echado hacia atrás. A veces, especialmente cuando se trata de su imagen « musical », se cubre con una larga túnica.

Sus atributos son el arco, el carcaj, el cayado y la cítara. Tiene varios animales especialmente consagrados a él: el cisne, el buitre, el cuervo, el gallo, el halcón, la cigarra, el lobo y la serpiente. Sus plantas favoritas son el laurel, la palmera, el olivo y el tamarindo.

Nacimiento de Apolo. Si nos atenemos a las tradiciones más antiguas, Leto, madre de Apolo e hija de Ceo y Febo, fue la esposa de Zeus antes de la unión de este dios con Hera. Con este carácter aparece en la *Ilíada*, donde protege a los troyanos, protección que les dispensa también su hijo, sin duda por su origen asiático. Como esposa de Zeus, figura asimismo en Hesíodo. Este autor la representa cubierta con un velo oscuro, atavío que no es de extrañar tratándose de una divinidad de la noche.

lora de Hera, « fueron presas del miedo, y ninguna, por fértil que fuese su suelo, se atrevió a dar acogida a Apolo ». Finalmente, Leto encontró un lugar a propósito. Hemos visto que su hermana Asteria, como recompensa por haber resistido las asechanzas de Zeus, fue metamorfoseada en codorniz, y luego, en una isla flotante: la Isla Ortigia. Pues bien, bajo promesa de que Apolo edificaría sobre su áspero y estéril suelo un magnífico templo, Asteria accedió a dar abrigo a Leto. Pero Hera había declarado bajo juramento que su rival no encontraría jamás el momento de dar a luz, a menos que lo hiciese en un lugar donde no alcanzasen los rayos del sol. Para que este juramento no resultase violado, Posidón levantó las aguas del mar en forma de bóveda, y así cubrió la Isla Ortigia; además, la consolidó mediante cuatro columnas, que hincó en lo más profundo del piélago. Cuando el dios hubo nacido, el nombre de Ortigia se cambió por el de Delos (« la brillante »).

Al ver Hera que no podía impedir el odioso nacimiento, por lo menos hizo lo posible por retardarlo. Así, mientras todas las inmortales se habían trasladado a Delos para ofrecer sus cuidados a Leto, Hera retuvo a su lado a Ilitia, la diosa de los alumbramientos. Por espacio de nueve días y nueve noches. Leto tuvo que soportar violentos dolores, hasta que, al fin, Iris



ATENEA, APOLO Y HERMES. Vaso de Panfeo (h. 500 a. de J. C.). París, Biblioteca Nacional

fue enviada al Olimpo en busca de Ilitia. Regresó con ella, y entonces « Leto rodeó con sus brazos el tronco de una palmera, dobló sus rodillas sobre la hierba del prado — sonreía la tierra debajo —, y el niño salió a la luz. En torno, las diosas todas lanzaron gritos de júbilo. Entonces, ¡oh, Febo!, las inmortales te lavaron en aguas claras y puras y te pusieron, como pañales telas finas, nuevas, que te sujetaron con áureo ceñidor ». (*Himno Homérico a Apolo.*)

Al mismo tiempo que a Apolo, Leto dio a luz una niña: Ártemis.

Debido a una identidad de nombres, el nacimiento de Apolo se sitúa a veces en el bosque sagrado de Ortigia, que existía en las proximidades de Éfeso.

Sin embargo, Leto no vio con ello terminadas sus cuitas. Temiendo siempre la cólera de Hera, abandonó apresuradamente Delos y se trasladó al Asia Menor, al país de los termitas, conocido más tarde con el nombre de Licia. En este lugar, y cuando se encontraba a orillas de un estanque, sintió cierto día unos imperiosos deseos de beber, pero unos pastores se lo impidieron, enturbando malévolamente las aguas. Leto tomó venganza de los pastores y los metamorfoseó en ranas.

Infancia de Apolo. La serpiente Pitón.

Apolo, al revés de lo que suele ocurrir con los niños, no fue alimentado con la leche materna. Temis colocó en sus labios néctar y dulce ambrosía, y, al punto, el recién nacido arrojó sus pañales y adquirió fuerza viril. Sin perder un momento, empleó sus energías contra la serpiente Pitón, un monstruo femenino engendrado por la Tierra, que había servido de nodriza a Tifón.

Firme en su empeño de aniquilar a su rival, Hera envió la monstruosa serpiente contra Leto, cuando ésta daba a luz a Apolo; pero gracias a Posidón, que ocultó con sus olas el abrigo de la parturienta, la serpiente Pitón tuvo que renunciar a su presa y volver a su guarida, en las boscosas laderas del Parnaso. Pues bien, con-

tando sólo cuatro días, Apolo fue en busca de un lugar en que fundar su santuario. Armado con las flechas que le había fabricado Hefesto, descendió de las alturas del Olimpo, atravesó Pieria, Eubea y Beocia, y llegó al Valle de Crisa. Aquí se dejó persuadir por las pérfidas palabras de la ninfa Telfusa, que reinaba sobre la comarca y no podía tolerar que un extraño viniese a disputarle sus privilegios, y se adentró en una agreste hendidura del Parnaso, que servía de cobijo a la serpiente Pitón. Al observar la presencia de Apolo, el monstruo salió de su antro, al tiempo que el dios disparaba contra él sus poderosos tiros: « Desgarrado por crueles dolores, yacía el monstruo revolviéndose en la arena. Penetró en el bosque, entre retorcimientos, hasta que, con un corrompido hálito, dejó escapar su vida en medio de borbotones de sangre ». Apolo empujó desdeñosamente a su víctima con el pie mientras le decía: « Púdrete donde ahora te encuentras ». En recuerdo de este suceso, el lugar en que se desarrolló el dramático encuentro recibió el nombre de Pito (del griego *πτειν*, *pudrir*), que más tarde fue sustituido por el de Delfos. Por lo que respecta a la ninfa Telfusa, el dios castigó su perfidia ahogándola.

Para purificarse de la mancha que significaba para él haber dado muerte a la serpiente Pitón, Apolo se desterró voluntariamente, dirigiéndose al Valle del Tempe, en Tesalia. Transcurrido el plazo que se había impuesto como expiación, regresó a Delfos, donde entró, ciñéndose las sienes con el laurel sagrado, entre un cortejo de sacerdotes que entonaban himnos de triunfo.



Delfos. La garganta y el golfo, vistos desde Istia. Estos parajes fueron escenario de la lucha entre Apolo y la serpiente Pitón. (Fot. Boissonnas)

Este acontecimiento se conmemoraba en Delfos con una fiesta, la llamada *de la Veneración o Septeria*, que se celebraba cada nueve

jamás vuestros suntuosos palacios ni vuestras esposas, sino que permaneceréis aquí guardando mi templo... Conoceréis los propósitos



En el Valle de Tempe. El baño de los dioses, en el que se purificó Apolo. (Fot. Boissonnas)

años. El papel de Apolo lo representaba un adolescente escogido entre los nobles de la ciudad. Éste, junto con otros jóvenes de su edad, se dirigía a una cabaña de madera, que simbolizaba la morada de la serpiente, y le prendía fuego. Terminados los Septeria, el grupo se trasladaba en peregrinación al Valle del Tempe, donde practicaba ritos expiatorios, y luego regresaba a Delfos con el laurel sagrado.

Fundación de Delfos. En efecto, Delfos era la tierra elegida por Apolo. Inmediatamente después de su victoria sobre la serpiente Pitón, el dios construyó un altar, rodeado de un bosque sagrado, en la áspera Pito. El lugar era desierto, y le faltaban a Apolo sacerdotes para su nuevo culto, hasta que un día vio aparecer en el horizonte una nave que conducía cretenses. Transformándose en delfín, se arrojó al agua por delante de la embarcación y saltó a bordo, con gran pánico de los tripulantes, quienes se asustaron tanto más cuanto que, a consecuencia del golpe, quedaron inutilizados los remos, y la nave, desviándose de su ruta, siguió la costa del Peloponeso, penetró en el Golfo de Corinto y fue a encallar en territorio de Crisa. Entonces, Apolo recobró su forma divina y manifestó a los cretenses cuál era su decisión respecto a ellos: «Ninguno de vosotros regresará en adelante a su amada ciudad. No volveréis a ver

de los Inmortales, y por su voluntad seréis honrados siempre... Gozaréis abundantemente de cuanto los hombres vendrán aquí a traer. Y ya que me habéis visto por primera vez en forma de un delfín, invcadme con el apelativo de Delfino». Éste fue el origen de Delfos. El mismo episodio explica el papel de Apolo como dios de la navegación, de las expediciones marítimas y, en especial, de las colonizaciones.

Sin embargo, Apolo no permanecía todo el año en Delfos. Cada año, a fines de

otoño, se dirigía, más allá de los Montes Rifeos, donde domina el impetuoso Bóreas, al misterioso país de los Hiperbóreos. En estos lugares, bajo un cielo siempre claro, vivía felizmente una población virtuosa, consagrada al culto de Apolo. La proia Leto, según la tradición, era oriunda de este país, que había abandonado transformada en loba para trasladarse a Delos. Al llegar la primavera, Apolo regresaba a Delfos en un carro tirado por cisnes blancos o grifones monstruosos. Otras versiones sitúan en Licia este destierro periódico del dios.

Hazañas de Apolo. Apolo, el arquero celeste que hiere de lejos con tiros infalibles, tenía en su haber buen número de hazañas, entre ellas la lucha contra los Alóadas: Efialtes y Oto. Estos gigantes, hijos de Aloeos o de Posidón, trataban de casarse con Hera y Ártemis, para lo cual intentaron repetir la audaz maniobra de los Titanes, o sea, escalar el Olimpo, poniendo una sobre otra las montañas del Osa y del Pelión. Y se habrían salido con la suya si Apolo no los hubiera abatido con sus disparos. Otra tradición atribuye la muerte de los Alóadas a Ártemis. También Apolo quitó la vida al gigante Ticio, que había tratado de atentar contra el honor de su madre Leto.

Este mismo rigor lo empleó Apolo con los mortales. Vivía en Fócide un hombre dotado

de una fuerza extraordinaria. Se llamaba Forbante, y era el jefe de los flegieos. Situado en las cercanías del camino que conduce a Delfos, Forbante obligaba a los peregrinos a luchar con él, y, tras de haberlos vencido, les daba muerte entre horribles suplicios, pero un día se presentó Apolo disfrazado de atleta, trabó combate con él y lo abatió de un puñetazo.

Apolo llegó a medir sus fuerzas con el propio Heracles. Habiéndose éste trasladado en cierta ocasión a Delfos para consultar a la Pitia, y no habiendo podido obtener un oráculo a la medida de sus deseos, se apoderó del trípode sagrado. Acudió en seguida Apolo, dio alcance a Heracles y le presentó batalla. Para poner fin a la lucha hubo de intervenir Zeus, quien obligó a Heracles a restituir el trípode y, finalmente, a que ambos adversarios se reconciliaran.

Apolo no toleraba ninguna ofensa a su persona ni a su culto. El arquero Eurito, que se había atrevido a desafiarlo, cayó víctima de su actitud arrogante. Por otra parte, Agamenón, que ante las murallas de Troya había ofendido gravemente a su sacerdote Crisís, dio con ello motivo para que el dios lanzase durante nueve días sus exterminadores disparos sobre el ejército griego, y enviase al Hades infinidad de combatientes.

Se comprende que Apolo haya sido objeto de una consideración especial entre los olímpicos. Cuando penetra en la asamblea de los dioses, todos se levantan, manifestando así su respeto. Su madre Leto le ayuda a quitarse su carcaj y su arco, que cuelga de un clavo de oro en la columna de su padre. Zeus da la bienvenida a su hijo y le presenta el néctar en áurea copa. Después, todo el mundo se sienta. Leto está orgullosa de ser madre de un hijo tan ilustre, al que su arco hace temible.

Sin embargo, hay una excepción: Hermes. El astuto Hermes no teme jugarle a su hermanastro alguna que otra mala pasada. Más adelante veremos cómo se las ingenió para robarle sus terneras.

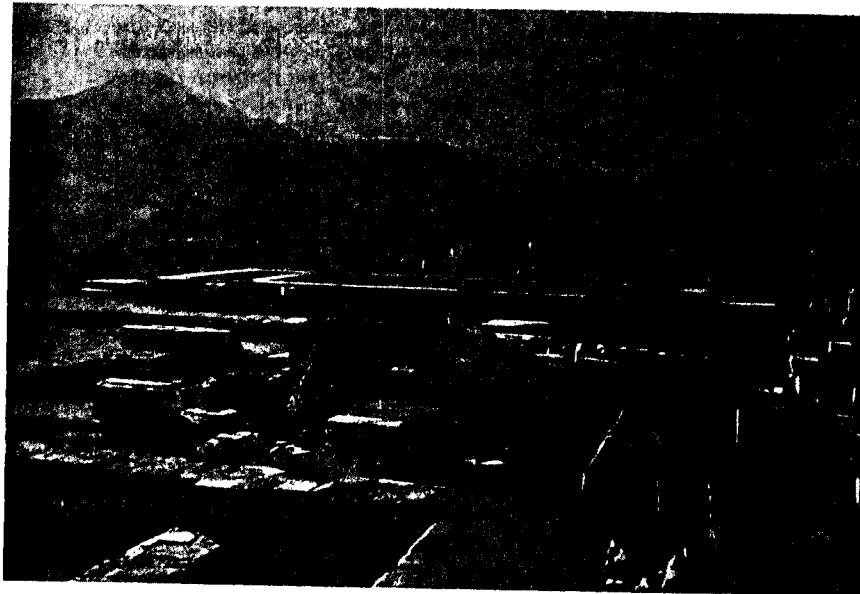
Servidumbre de Apolo. A pesar de la predilección que el señor del Olimpo sentía por

Apolo, éste fue víctima de la cólera de Zeus en dos ocasiones. En la primera, participó en la conjura que Hera había tramado contra su esposo, y que fracasó gracias a la intervención de Tetis. Por ello, Apolo fue condenado, junto con Posidón, a servir al rey de Troya, Laomedonte. Posidón se ocupaba en la construcción de las murallas de Troya, mientras Apolo apacentaba los bueyes del rebaño real por las laderas y pasos boscosos del Monte Ida. Cuando expiró el plazo de un año que se había convenido, Laomedonte no quiso pagar a los dioses el salario estipulado, y llegó a amenazarlos con cortarles las orejas. Entonces, Apolo y Posidón, como venganza, volcaron sendas calamidades sobre el país: el primero, la peste, y el segundo, un monstruo marino que devoraba a los hombres en los campos.

En otra ocasión, Apolo dio muerte a los Cyclopes para vengar el asesinato de su hijo Asclepio, que había sido fulminado por Zeus. Éste lo castigó obligándolo a servir en el palacio de Admeto, rey de Feras, donde tuvo a su cargo el cuidado de los establos. Apolo dio muestras de gran abnegación para con su amo, lo ayudó en su matrimonio y lo salvó incluso de la muerte.

Estos dos episodios se refieren al carácter pastoral de Apolo Nomio.

Mientras guardaba sus rebaños, Apolo tocaba la lira, pues, como no se ignora, es el dios músico por excelencia. Atraídos por sus divinas melodías, acudían a su alrededor ciervos, gamos y hasta temibles alimañas del bosque. No se sabe con certeza si Apolo fue inventor de la lira. Aunque muchos lo han sostenido, parece más bien que la recibió de Hermes.



Delos. Basamentos del templo de Apolo. Al fondo: el Cinto. (Fot. Boissonnas)



Apolo da muerte al gigante Ticio, que se esfuerza, en vano, en proteger a su madre Gea. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)

Apolo, celoso de la lira o citara, no toleraba que ningún otro instrumento pudiese con el suyo. Encontrándose un día en el monte Tmolos, fue retado por el sátiro Marsias, el cual había recogido la flauta que arrojó Atenea y aprendió a tocarla con singular virtuosismo. Aceptó Apolo el desafío, y se constituyó un tribunal, en el que figuraban especialmente las Musas y el rey de Frigia, Midas. Este tribunal se pronunció en favor de Apolo con la sola excepción de Midas, que dio su voto al sátiro Marsias. Por eso, el dios castigó al Rey dándole unas orejas de asno. En cuanto a su desdichado retador, lo ató a un árbol, lo despeló y colgó sus restos en la entrada de una cueva, que era posible ver en las proximidades de Celenes, en Frigia. Según otras tradiciones, la disputa fue entre Apolo y Pan.

Aventuras amorosas de Apolo. Parece que un dios que, como Apolo, estaba adornado con tan bellas cualidades — juventud, fuerza, gracia —, no debía encontrarse con muchos contratiempos. Sin embargo, no fue así. Entre sus varias aventuras amorosas, algunas se caracterizaron por la obstinada oposición de las presuntas víctimas del dios, y acabaron trágicamente.

Apolo fue correspondido por la oceánida Melia, que tuvo de él un hijo, Ismenio; por Coricia, que fue madre de Licoreo, y por Acacálide, que dio a luz a Filácides y a Filandro. Pero fracasó en sus intentos de seducir a Dafne. Esta bella y juiciosa ninfa, hija del río Peneo, se negaba a ceder a las insinuaciones de Apolo

por lo que éste resolvió acudir a la violencia. La ninfa escapó, el dios consiguió darle alcance; pero cuando Dafne sentía ya el contacto de las manos de su perseguidor, invocó a la venerable Gea, y al punto la Tierra se abrió bajo sus pies, tragándose a la doncella. En el lugar en que Dafne desapareció nació un laurel, que Apolo consideró siempre como su planta sagrada.

Otra amante de Apolo fue Cirene, ninfa cazadora considerada como hija del rey Hipseo. Un día la vio el dios en las montañas del Pelión luchando con un león. Su belleza y su valor lo cautivaron, y resolvió raptarla llevándosela en un carro de oro a Libia, donde dio a luz a Aristeo.

No todas las mortales cedieron a las solicitudes de Apolo. Prueba de ello es lo sucedido a Castalia, muchacha de Delfos que, para escapar a la persecución del dios, se arrojó a un manantial, que en adelante fue designado con el nombre de la joven.

Acacálide — a quien no hay que confundir con la ninfa homónima — y Quíona fueron amadas simultáneamente por Hermes y Apolo. Quíones, hija de Dédalo, tuvo de Hermes a Autólico, y de Apolo, a Filamón. Orgullosa de la belleza de sus hijos, cometió la imprudencia de burlarse de la esterilidad de Ártemis, la cual se vengó asacándola. Acacálide, llamada también Déyone, era hija de Minos. Su padre la envió a Libia, donde conoció a Apolo, de quien tuvo dos hijos: Anfítemis o Garamante, y Mileto. Cuando éste nació, su madre lo ocultó en el bosque por temor a Minos; pero, gracias a la protección de Apolo, unos lobos cuidaron del recién nacido, y el niño creció entre ellos. Después fue descubierto por unos pastores, que lo arrancaron a su vida salvaje. Finalmente,



Suplicio de Marsias. Roma, Museo de los Conservadores. (Fot. Alinari)

Minos entró en sospechas, y Mileto tuvo que huir y trasladarse al Asia Menor, donde fundó la ciudad de su nombre. Muy distinta fue la suerte de Lino, a quien Apolo engendró con Psámete, hija de Crotopo, rey de Argos. Su madre, queriendo ocultar su nacimiento, expuso al niño, y éste fue devorado por los perros. Al enterarse Psámete, no pudo disimular su dolor mucho tiempo, lo cual la perdió, pues fue condenada a muerte por su padre Crotopo. Entonces Apolo envió sobre la ciudad de Argos una terrible peste, que sólo terminó cuando Crotopo partió para el destierro. No hay que confundir este Lino, muerto en la más tierna edad, con el músico homónimo, hijo de Apolo y Urania.

El episodio de Apolo y Coronis aparece rodeado de un halo de tragedia. Coronis, hija del rey de los lapitas, Flegias, cedió a las solicitudes del dios y concibió un hijo. Cuando sintió cerca el instante de su alumbramiento, cosó con un arcadio llamado Isquis, infidelidad que al punto fue revelada a Apolo por un cuervo, que el dios había dispuesto acompañara a la joven. Sin poder contener su ira, Apolo cubrió de improperios al pobre animal, cuyo plumaje se ennegreció súbitamente, y dio muerte a Isquis y Coronis. Otras versiones cuentan que Apolo confió a Artemis la misión de vengarlo. Los dos cadáveres fueron depositados sobre la pira, y cuando el cuerpo de Coronis estaba ya a punto de extinguirse, apareció Apolo y retiró el niño que iba a nacer, que, con el tiempo, fue el dios de la Medicina, Aesclepio. En cuanto a Flegias, enterado de quién era el causante de todas sus desgracias, se dirigió a Delfos e incendió su templo. Mas pereció a manos de Apolo, el cual lo precipitó en el Tártaro, donde expió su sacrilegio con crueles suplicios.

La aventura con Creusa, hija de Erecteo y de Praxítea, ocurrió en las laderas de la colina de la Acrópolis. Estaba Creusa cogiendo flores cuando fue sorprendida por Apolo, el cual la trasladó a una cueva próxima, donde se unió a ella. En la misma cueva dio a luz más tarde a Ion. Apolo encargó a Hermes que recogiera al niño y lo trasladase a Delfos para consagrarlo al servicio del templo. Entretanto, Creusa se había casado con Juto, unión que resultó infecunda,



Apolo y Heracles se disputan el trípode de Delfos. Bajorrelieve antiguo. Museo del Louvre. (Fot. Alinari)

por lo que ambos esposos decidieron ir a Delfos a interrogar al oráculo. Una vez hecha la consulta, el oráculo respondió que el primer ser humano que se presentase a su vista sería su hijo. Y he aquí que, al salir del templo, se encontraron con un joven que resultó ser Ion, a quien Juto adoptó al instante. Creusa, celosa,

intentó envenenar al mancebo, y éste, a su vez, quería matar a Creusa. Intervino la Pitia y disipó el equivoco revelando a Ion y Creusa cuál era la verdadera relación entre ambos. Por su parte, Juto fue informado por Atenea y recibió de Apolo la promesa de que le nacerían dos hijos, Doro y Aqueo, que fueron, con Ion, los antepasados de la raza griega.

De Tiria, Apolo tuvo un hijo, Cieno, joven de rara belleza, unido por lazos de estrecho afecto con su compañero de caza, Filio. Como éste lo abandonara, Cieno, desesperado, se arrojó al Lago de Canopo. Su madre, Tiria, no tardó en imitarlo en esta resolución extrema, y Apolo los metamorfoseó en cisnes.

De cierta mujer llamada Cirene — y por otro nombre también Asteria —, Apolo tuvo un hijo, Idmón, a quien confirió el arte adivinatorio. Habiendo sido invitado a participar en la expedición de los Argonautas, Idmón tuvo el presentimiento de



Apolo y Dafne, según Bernini. Roma, Villa Borghese. (Fot. Alinari)

que moriría durante la misma, aunque ello no fue obstáculo para que emprendiera el viaje. Efectivamente, el joven sucumbió en el transcurso de la expedición, víctima de una picadura de serpiente.

Por la leyenda conocemos el nombre de Evadne, quien, de su unión con Apolo, tuvo a famo, célebre adivino y jefe de la familia de los Yámidas de Olimpia.

La adivinación desempeña un importante papel en las leyendas relativas a Apolo. Así, el dios, al enamorarse de Casandra, hija del rey Príamo, le otorgó, bajo promesa de entregarse a él, el poder de leer lo por venir. Pero Casandra se volvió atrás de su palabra, y entonces Apolo se limitó a pedir que lo besara. Accedió ella, y, cuando se disponía a hacerlo, el dios inhaló su hálito divino en la boca de la futura profetisa, y la dejó en posesión del don adivinatorio, al mismo tiempo que le suscitaba el poder de persuadir. En adelante, nadie creyó en las predicciones de Casandra.

Es conocido también el amor que Apolo sintió por jóvenes como Cipariso, a quien el dios metamorfoseó en ciprés, porque el muchacho estaba desolado al ver que había dado muerte a un ciervo que quería mucho; o como Hiacinto, hijo del rey de Laconia, Amiclas. Compartían con Apolo el amor de Hiacinto, Bóreas y Céfiro, quienes, un día en que Apolo se ejercitaba con Hiacinto en el lanzamiento del disco, desviaron, movidos por los celos, la trayectoria del proyectil, dirigiéndolo mortalmente a la sien del muchacho. De la sangre que brotó de la herida salió la flor llamada jacinto, del nombre del protagonista. Para conmemorar este episodio, se celebraba cada año en Lacedemonia la fiesta de las Hiacintias, que comenzaba con lamentaciones y ofrendas fúnebres y terminaba con cantos de alegría en honor del joven héroe que había pasado a ser inmortal.

EL CORTEJO DE APOLO

Las Musas. Por su condición de dios de la Música, Apolo tiene como compañeras habitua-

les a las Musas. De aquí que se lo llame también Musageta.

En sus orígenes, las Musas serían, al parecer, como las ninfas, divinidades de las fuentes. Sólo más tarde se convirtieron en las diosas de la memoria, y, posteriormente, de la inspiración poética. Su nombre ha variado con las épocas.

Las primeras Musas adoradas en el Helicón eran tres: Melete, Mneme, Aoide. También eran tres en Sición y en Delfos, y por su solo nombre — Nete, Mese, Hipate — podía colegirse que se trataba de la personificación de las tres cuerdas de la lira. En Lesbos y Sicilia se admitía la existencia de siete musas, y los pitagóricos aceptaban ocho, igual que en la Atenas primitiva. Finalmente, se convino en que la cifra fuese nueve. Estas nueve Musas eran: Clío, Euterpe, Talía, Melpómene, Terpsícore, Erato, Polimnia, Urania, Caliope.

Sus atribuciones. Durante mucho tiempo, las Musas aparecieron como un todo indistinto que presidía la Música y la Poesía. Sólo en época tardía les fue asignada a cada una su atribución específica.

Así, Clío se convirtió en la musa de la Historia. Tenía como atributos la trompeta heroica y la clepsidra.

Euterpe tenía bajo su advocación el arte de tocar

la flauta. Su atributo era el propio instrumento.

Talía, considerada primero como una musa agreste, se convirtió más adelante en la musa de la Comedia. Era representada con el bastón y la máscara cómica en sus manos.

Melpómene era la musa de la Tragedia. Sus atributos eran la máscara trágica y la maza de Heracles.

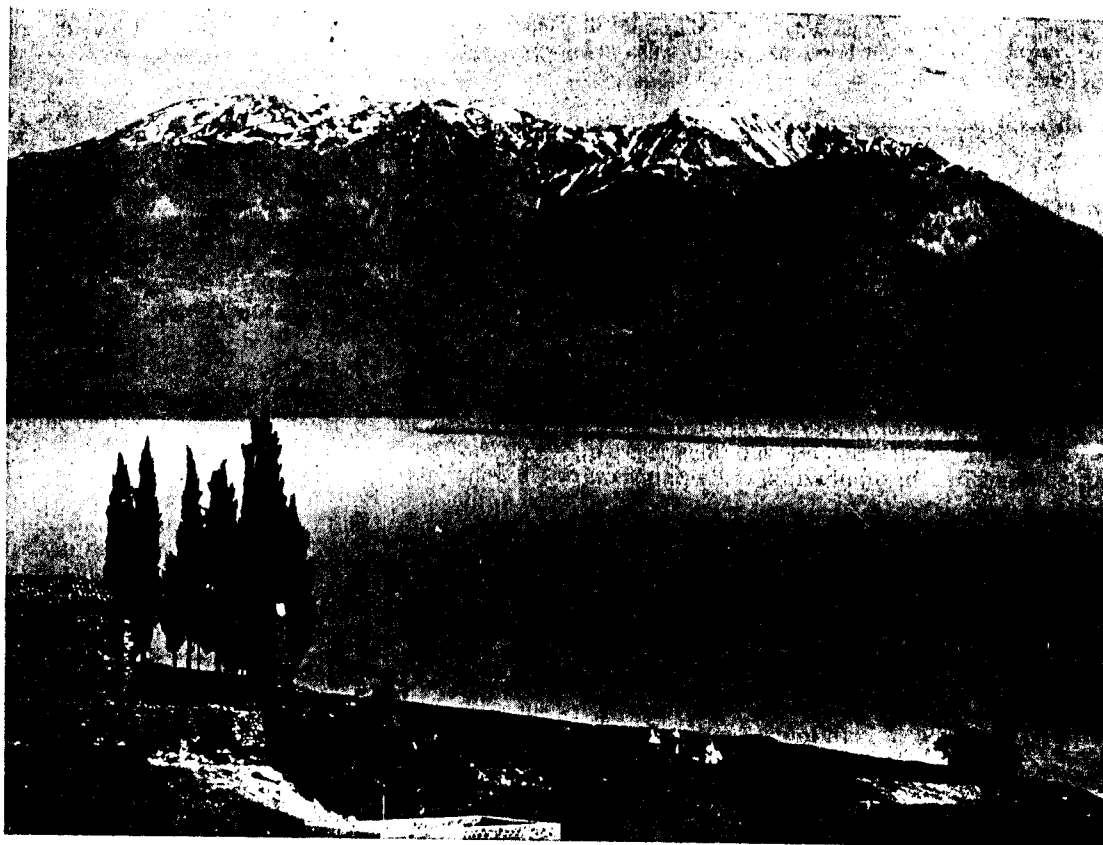
Terpsícore, cuyo atributo era la cítara, era la musa de la Poesía lírica y la Danza.

Erato contaba entre sus atribuciones la Poesía erótica.

Polimnia, después de haber sido la musa de los himnos heroicos, convirtiéndose en la del arte mítico. Se representaba en actitud meditativa, con un dedo en los labios.



Apolo Musageta. Roma, Museo Vaticano.
(Fot. Brogi)



El macizo del Parnaso visto desde la localidad de Zemenón. Es tardía la tradición según la cual el Parnaso era la residencia de Apolo y las Musas. Al principio estuvo consagrado a Dioniso y a las Ménades. (Fot. Boissonnas)

Urania era la musa de la Astronomía. Sus atributos, muy explícitos, eran el globo celeste y el compás.

Calíope, que ocupaba el primer lugar entre sus hermanas, fue considerada ya como musa de la Poesía épica, ya como musa de la elocuencia. Sus atributos eran el estilo y las tabletas.

Lugares del culto. Representaciones. El culto de las Musas, originario de Tracia — más concretamente, de Pieria, como lo prueba su más antiguo santuario, levantado en el Libetrón, en las laderas occidentales del Olimpo—, se extendió en seguida por Beocia, en torno al Helicón, y sus centros fueron las ciudades de Asera y Tespias. En esta última se celebraban cada cinco años las *Musaia*, fiestas en honor de las Musas. Consistían principalmente en concursos de poesía. En el resto de Grecia era también muy observado el culto de las Musas. En Atenas les fue consagrada una colina próxima a la Acrópolis, y también eran objeto de adoración en las orillas del Iliso. En Delfos recibían culto en paridad con Apolo. Finalmente, existían otros santuarios dedicados a las Musas en Es-

parta, Trecén, Sición y Olímpia, en las islas y en varias ciudades de la Magna Grecia.

Su antiguo carácter de ninfas de las fuentes explica que les hayan sido consagrados gran número de manantiales.

Las ofrendas a las Musas consistían en granos de trigo amasado con miel, y en su honor se hacían libaciones de leche, miel y agua.

Las Musas se representan con los rasgos de mujeres de rostro sonriente, grave o preocupado, según la función asignada a cada una de ellas. Llevan largos y holgados vestidos, y se cubren con un manto. Urania y Clío suelen aparecer sentadas. Por otra parte, sus atributos particulares las individualizan suficientemente.

Leyenda de las Musas. En lo que respecta al origen de estas divinidades, hay varias tradiciones. Según Mimnermo y Alemán, eran hijas de Urano y Gea. Otros progenitores que se les atribufan eran Piero y Antíope, o la ninfa Pimpeis, Zeus y la ninfa arcadia Neda, Apolo, etc. Al fin, prevaleció la opinión de Hesíodo que las presentaba como hijas de Zeus y la titánide Mnemósine (la Memoria).

Se contaba que, después de la derrota de los Titanes, los dioses suplicaron a Zeus crease divinidades que pudieran cantar dignamente las

con el río Cefiso, cuyos manantiales se encuentran también en el Parnaso — era considerada como una desembocadura del Éstige. El agua de

Castalia se utilizaba en las ceremonias de purificación que se celebraban en el templo de Delfos, y de ella bebía la Pítia. En efecto, las Musas estaban en estrecha relación con el culto de Apolo, y a sus atribuciones poéticas sumaban las que les confería el ser guardianas del oráculo de Delfos. Además, tenían como facultad propia el don de la profecía: «Decían lo que es, lo que ha sido y lo que será». No en vano fueron ellas las que enseñaron a Aristeo el arte de la adivinación.

Sin embargo, su leyenda se ha centrado en torno a su condición de divinidades del canto. Hesíodo nos presenta a las Musas, en el Olimpo, arrebatando con su hechizo el alma de Zeus: «La infatigable voz fluye de sus bocas con suaves acentos, y este encanto y armonía, que se expande a lo lejos, hace sonreír el palacio de su padre, que lanza el rayo».

Las Musas eran tan susceptibles como las demás divinidades. Así,

castigaban con crueldad a los que pretendían rivalizar con ellas. He aquí algunos ejemplos:

El tracio Tániris perdió la vista y la voz por haberse vanagloriado de su victoria sobre ellas.

Las nueve hijas de Píero, rey de Emátia, en Macedonia, conocida con el nombre de Píerides, se atrevieron a disputar a las Musas el premio de Poesía, lo cual les valió el ser metamorfoseadas por Apolo en urracas, mientras sus rivales se apropiaban de su nombre.

Finalmente, entre las que pagaron caro su orgullo se cuentan las Sirenas. También éstas desafiaron a las Musas, y resultaron vencidas a pesar de lo melodioso de su canto. Ello les valió el verse privadas de las alas.

En sus orígenes, las Musas eran representadas como vírgenes de acrisolada castidad. Este carácter se puso de manifiesto un día en que buscaron refugio en el palacio de Pireneo, rey de Daulis, en Fócide, y éste trató de violentarlas. Para salvar la situación, las Musas aplicaron alas a su cuerpo y se echaron a volar. Pireneo quiso seguirlas, pero cayó desde lo alto de su morada y se mató.

Posteriormente se muestran menos rígidas, y, así, se cuentan de ellas varias anécdotas referentes a sus uniones.

Calíope fue amada por Apolo, del que tuvo dos hijos, Himenco y Yálemo. Además, casó con Eagro y tuvo de él a Orfeo, el célebre músico tracio.

Melpómene se unió al río Aqueloo y dio a luz a las Sirenas.



Las Musas. Pormenores de un sarcófago griego. Museo del Louvre. De izquierda a derecha, Melpómene, Urania y Terpsícore. (Fot. Giraudon)

glorias de la victoria olímpica. Entonces Zeus se trasladó a Pieria, donde vivía Mnemosina, al lado de la cual permaneció nueve noches. Una vez cumplidos los plazos, Mnemosina dio a luz nueve hijas, que formaron el coro de las Musas.

Aunque las Musas frecuentasen el Olimpo — donde, con sus cantos, alegraban los festines de los inmortales —, preferían habitar en el Helicón, elevada montaña de Beocia en cuyas laderas, cubiertas de vegetación, abundaban las plantas odoríferas que tenían la virtud de hacer perder su veneno a las serpientes. Numerosas fuentes daban un agradable frescor a estos lugares. Las más famosas eran la fuente Aganipe y la Hipocrene, que brotó al golpear el suelo con su casco el caballo Pegaso. Sobre el verde césped que se extendía en torno, las Musas, «con sus pies infatigables, trazaban las graciosas líneas de una danza llena de encanto, a la vez que desplegaban la armonía de sus brillantes voces». Cuando las vencía el cansancio, se refrescaban su rostro en el agua de la Hipocrene. Llegada la noche, abandonaban las cimas del Helicón y, envueltas en espesa nube, se acercaban a las moradas de los humanos, quienes podían entonces oír su voz melodiosa.

Así, las Musas se presentaron en Fócide, en el Parnaso, donde permanecieron algún tiempo en compañía de Apolo. En la ladera de la montaña había una fuente dedicada a ellas, llamada Castalia, dispensadora asimismo de inspiración para quienes iban a beber de sus aguas. Esta fuente — que, según la tradición, comunicaba

Euterpe — según otros, Calíope o Terpsícore — tuvo, de su unión con Estrimón, el dios-río de Tracia, un hijo, Reso, a quien dieron muerte, cuando la guerra de Troya, Ulises y Diomedes. En efecto, un oráculo había predicho que si los caballos de Reso bebían de las aguas del Janto, la ciudad no podría ser tomada.

Clío, al haber reprochado a Afrodita su pasión por Adonis, recibió el castigo de la diosa, la cual le inspiró un amor irresistible hacia el rey de Macedonia, Píero. Fruto de esta unión fue Hiacinto, cuya infortunada historia, relacionada con Apolo, ya hemos relatado.

Talía se unió a Apolo y dio a luz a los Corinbios.

Urania tuvo de Anfímaro a Lino, considerado también como hijo de Apolo y Calíope, o Terpsícore. Se atribuía a Lino la invención de la melodía y el ritmo, y se contaba que, habiéndose atrevido a desafiar a Apolo en canto, fue muerto por el dios. Lino tenía una estatua en el Helicón, donde recibía honores semejantes a los de las Musas. Por su parte, Tebas se vanagloriaba de poseer su tumba.

Finalmente, Tániris pasaba por ser hijo de Erato, y Triptólemo, de Polimnia.

gestiva la idea de relacionar la Ártemis arcadia con la Artio céltica, divinidad de Berna que tenía también una osa como símbolo.

Por su estrecha relación con Apolo, desde sus orígenes, Ártemis tenía que participar de la naturaleza de este dios. De aquí que también sea Ártemis una diosa de la luz (Febe), aunque en este caso se trate de la luz lunar. Pero este carácter selénico fue poco a poco desdibujándose, como lo demuestra la aparición de una diosa específica de la Luna, Selene. En este aspecto, Ártemis tiene las mismas atribuciones que Apolo. Como él, va armada con el arco y el carcaj, y por eso se llama Apollousa, «la destructora», e Iocheaira, «la que se complace en disparar flechas». Ella es la que hace sucumbir bajo sus temibles disparos a los infelices mortales, y la que diezma sus rebaños con crueles enfermedades. A semejanza de Apolo, Ártemis es también la diosa de la muerte súbita, y sus víctimas preferidas son las mujeres. Pero tiene también su faceta favorable, y, así, colma de prosperidad a quienes la honran.

En su calidad de diosa lunar, Ártemis es la patrona de los alumbramientos, función que comparte con Ilitia.

ÁRTEMIS

Ártemis presenta un carácter complejo y en ella convergen, al parecer, como ocurre con Apolo, una variedad de acepciones.

Caracteres y atribuciones. La Ártemis primitiva, probable réplica de Apolo Nomio, es una divinidad pastoral, honrada especialmente en Arcadia. Es la diosa de la caza y de los bosques (Agrotera), y tiene como símbolo una osa, lo cual induce a pensar que en sus orígenes se confundía con Calisto, a la que más tarde convirtió en su compañera. Por otra parte, es su-



El Parnaso, según Mantegna. Museo del Louvre. En esta composición, de graciosa fantasía, el artista ha colocado a Ares y a Afrodita sobre un arco natural. Junto a ellos, Eros anuncia su infortunio a Hefesto, a quien puede verse en su fragua. Al pie de la roca, las nueve Musas evolucionan al son de la cítara, pulsada por Apolo. A la derecha, Hermes, con la flauta en la mano, se apoya en el caballo Pegaso. (Fot. Larousse)



Artemis, representada como una cazadora. Nápoles, Museo Nacional. (Fot. Alinari)



Artemis de Éfeso, diosa de la fecundidad. Nápoles, Museo Nacional

Finalmente, Artemis fue asimilada a otras divinidades que no tenían con ella relación alguna; por ejemplo, la diosa lunar de Táuride. Ello fue debido a la confusión provocada por el epíteto «Taurópolo», que se le daba a Artemis en ciertas ciudades, como Samos, Anfilipolis, Ícaro; o la diosa cretense Britomartis; o Hécate, divinidad de Tracia, que tiene a la vez carácter lunar e infernal, como diosa que es también del mundo de los muertos. Menos relación guarda todavía la Artemis griega con la de Éfeso, personificación divina de la fecundidad y una de las formas que adopta la gran diosa-madre de Oriente.

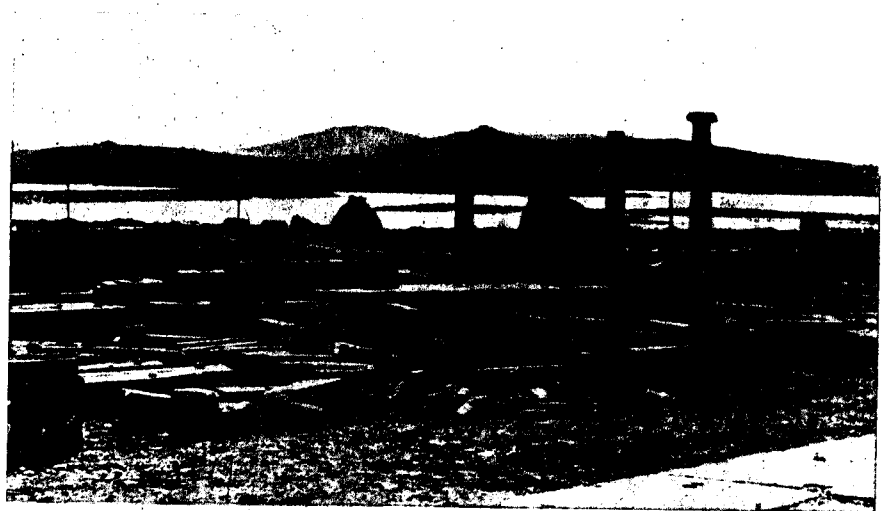
Artemis era venerada sobre todo en Arcadia, pero su culto se extendía a toda Grecia: a Esparta y Caria de Laconia, en el Peloponeso; a Atenas, Egina, Olimpia, Delos, localidad ésta en la que se le consagraba el

laurel, y las muchachas hiperbóreas le llevaban ofrendas; a Creta, al Asia Menor, a la Magna Grecia...

Representaciones de Artemis. Si bien Artemis es representada a veces en las monedas, considerando su carácter lunar, con una antorcha o con la Luna y las estrellas formando un halo en torno a su cabeza, en la estatuaria se ha puesto especialmente de relieve su carácter de divinidad selvática. Así, se nos aparece como una fina y esbelta doncella, de estrechas caderas, rostro proporcionado, belleza un poco severa, con su cabellera recogida por detrás o parcialmente reunida en la parte superior de su cabeza. Viste una túnica corta, que apenas le cubre las rodillas. Se trata, en realidad, del quitón dórico, algo remangado, y cuyos pliegues se conservan mediante un ceñidor. Calza coturno, y suele ir acompañada de una cierva o un perro.

La Artemis coronada que se venera en Éfeso presenta un aspecto totalmente distinto. Su cuerpo aparece como enfundado en una estrecha vestidura, llena de cabezas de animales, que deja al descubierto, a la altura del pecho, gran número de senos. Inequivoca imagen de una diosa de la fecundidad, que tiene muy poco que ver con la Artemis griega.

Leyenda de Artemis. Artemis es presentada a veces como la hija de Zeus y Deméter o Perséfone, y aun de Dioniso e Isis. Sin embargo, si hemos de atenernos a la tradición corriente entre los griegos, era hija de Leto y hermana gemela de



Ruinas del santuario de Artemis, en las proximidades del Puerto sagrado, Isla de Delos. (Fot. Boissonnas)

Apolo. Nació, según se cuenta, el sexto día del mes de Targelión — un día antes que su hermano — en la Isla Ortigia, que no se llamó Delos hasta después del nacimiento de Apolo. Se vio envuelta en las vicisitudes que caracterizaron la infancia de su hermano, y lo acompañó en su expedición contra la serpiente Pitón y en su destierro a Tesalia. Después eligió Arcadia como lugar favorito de residencia. En esta región montañosa y salvaje — donde las corrientes torrenciales desaguan en las boscosas laderas formando estrechas gargantas —, Ártemis, con su séquito de sesenta jóvenes oceánidas y veinte ninfas que gobernaban su veloz jauría, se entregaba a su placer habitual, la caza. En efecto, desde su nacimiento se había postrado a los pies de su padre Zeus, y, abrazada a sus rodillas, le había pedido, en vez de alhajas y adornos, una corta túnica, un calzado de cazadora, un carcaj con sus flechas y un arco.

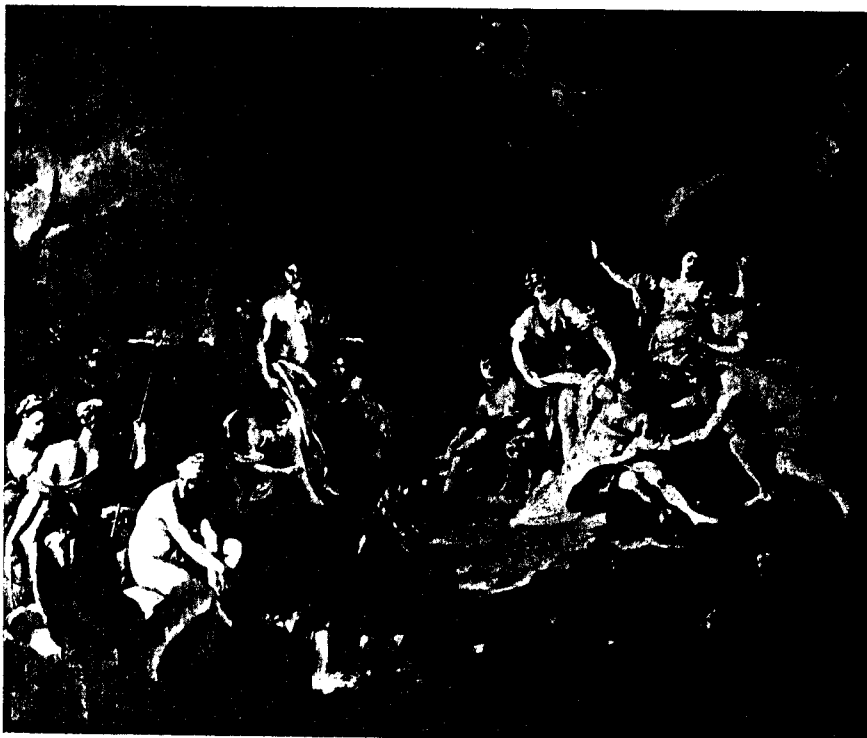
Con la misma destreza que su hermano, « en las montañas umbrosas, en las cimas que azota el viento, extiende su deslumbrante arco de oro y lanza flechas que causan la muerte ».

Después de dar una fuerte batida a las alimañas o perseguir velozmente al gamo ligero, se detiene al borde de un claro manantial y se baña con sus compañeras, buscando en las frías aguas un descanso a sus fatigados miembros.

En esta vida áspera y agreste no hay lugar para el amor. Rechazando incluso las delicias legítimas del amor conyugal, observa la castidad con un rigor extremo y cuida de que sea observada a su alrededor. ¡Ay de las que olvidan los deberes que les impone el pertenecer al séquito de Ártemis y se entregan a placeres prohibidos! El castigo de la diosa las alcanza incluso si han sido víctimas de la astucia de algún dios. Así le ocurrió a la desdichada Calisto, seducida por Zeus, quien, para acercarse a ella, tomó los rasgos físicos de Ártemis. La caída le

valió a Calisto el ser asaeteada por la diosa, tan pronto como ésta hubo descubierto su falta.

La desgracia se cernía también sobre los imprudentes que se dejaban arrastrar por una temeraria curiosidad. Acteón, hijo de Aristeo y Autónoe, sentía gran pasión por la caza. Un día, acosando con sus perros una pieza, llegó al Valle de Gargafia, cerca de la fuente Partenio donde Ártemis y sus compañeras se estaban



Ártemis descubre la falta de la ninfa Calisto. Según Francisco Solimena. Florencia, Uffizi. (Fol. Brogi)

bañando. Subyugado por la belleza de la diosa, se entretuvo más de la cuenta en observarla y fue sorprendido. Furiosa Ártemis de que un mortal hubiese podido contemplar su desnudez, metamorfoseó a Acteón en ciervo y entregó el indiscreto cazador a la voracidad de su propia jauría.

Sin embargo, parece que en una ocasión estuvo enamorada Ártemis. Este sentimiento se lo inspiró el cazador Orión, con quien posiblemente se habría casado a no mediar la intervención de Apolo. Un día en que Orión se bañaba en el mar, y, fiándose en su condición de excelente nadador, se había alejado de la costa hasta llegar a la línea del horizonte. Apolo retó a su hermana a que alcanzase aquel punto móvil, apenas perceptible, que jugueteaba a lo lejos con las olas. Ártemis no malició nada; tendió su arco, y su rápida flecha fue a clavarse

en la sien de su amado. Acerca del proceder de Apolo, no se sabe si el dios quiso convertirse en guardián de la virtud de su hermana, o si obró a impulsos de unos celos secretos. En efecto, según ciertas tradiciones, habría violentado a Ártemis en su propio altar de Delos. Sin embargo, lo más razonable es creer en la pureza de la casta divinidad.

Se contaba también que la muerte de Orión fue debida al hecho de haber intentado éste violentar a la diosa un día en que cazaban jun-



Por orden de Ártemis, sus perros devoran a Acteón. Métopa de Selinunte. Palermo, Museo Nacional. (Fot. Anderson)

tos en la Isla de Quíos. Como castigo, Ártemis hizo salir un escorpión, que mordió mortalmente el talón del cazador.

Esta versión concuerda mejor con lo que sabemos acerca del carácter vengativo y sombrío de la diosa. Cuando Apolo vengó en Ticio el ultraje inferido a su madre Leto, Ártemis lo secundó. También se atribuye a Ártemis la muerte de los Alóadas. Como estos dos gigantes hubiesen intentado violentarla, la diosa se metamorfoseó en cierva y se colocó entre ellos, de tal modo que al pretender ambos alcanzarla con su jabalina, se hirieron mortalmente el uno al otro.

Ya hemos visto cómo Ártemis mató a Quíone, la amada de su hermano, porque se vanagloriaba de la hermosura de sus hijos. Con más rigor todavía castigó a Niobe, hija de Tántalo. Esta tuvo seis hijos y otras tantas hijas de su matrimonio con Anfión, y, llevada de maternal orgullo, se atrevió a burlarse de Leto, que sólo había tenido dos. Para castigar tal insolencia,

Apolo y Ártemis mataron a flechazos a los doce vástagos de Niobe, quien, abrumada de dolor, consiguió que Zeus le concediese ser metamorfoseada en roca.

La menor negligencia para con Ártemis significaba exponerse a un cruel castigo. Así, Admeto, por haberse olvidado de ofrecer a la diosa el sacrificio de ritual, vio luego su cámara nupcial invadida por serpientes. También Eneo, que reinaba en Calidón (Etolia) omitió consagrar a Ártemis las primicias de su cosecha. La consecuencia fue que un monstruoso jabalí asolara el territorio, y que toda la familia del Rey pereciera en sus intentos por capturar al animal.

Por análogas ofensas a Ártemis, sea por haber dado muerte a un ciervo en un bosque consagrado a la diosa, sea por haberse jactado de poseer mayor destreza en la caza, Agamenón no pudo salir con sus naves del puerto de Áulide, ya que no soplaron vientos propicios hasta que inmoló a Ártemis a su propia hija, Ifigenia. Bien es verdad que en este caso Ártemis se apiadó de la inocente víctima, sustrayéndola al sacrificio y trasladándola a Táuride, donde la convirtió en sacerdotisa de su culto.

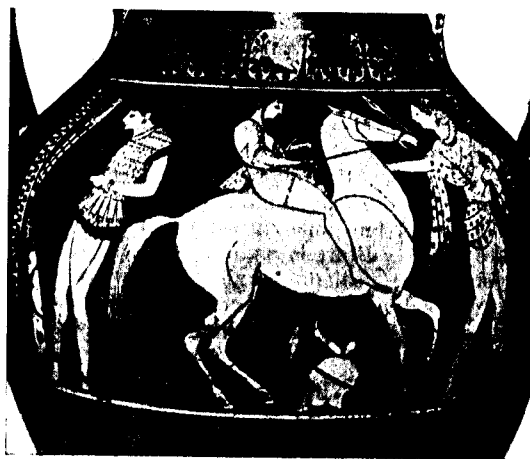
Efectivamente, en el Quersoneso táurico existía una divinidad local, que con el tiempo fue asimilada a la Ártemis griega, y una de cuyas sacerdotisas era Ifigenia; ésta tenía a su cuidado la realización de sacrificios cruentos, como los que consistían en inmolarse a todos los extranjeros que los naufragios arrojaban a las costas de Táuride. Un día llegó a estas inhóspitas tierras el propio hermano de Ifigenia, Orestes. Abocado a una muerte cierta, dióse a conocer a su hermana, y ambos planearon la fuga, saliendo del país con una imagen de Ártemis, que depositaron, al llegar al Ática, en el burgo de Braurón, y más tarde en un santuario de la Acrópolis de Atenas. Esta estatua era venerada con el nombre de Ártemis Brauronia, y su animal sagrado era el oso. A este respecto se contaba que un oso domesticado, que en cierta ocasión vagaba por los demos del Ática, hirió a una joven, y fue muerto al instante por los hermanos de la víctima. Ártemis montó en cólera y asoló Atenas con una mortífera peste. Consultado el oráculo, éste respondió que el mal no cesaría mientras los atenienses no consagraran sus hijas a la diosa. Por eso, cada lustro se celebraba una procesión de niñas de cinco a diez años, que, vestidas con trajes de color azafrañado se dirigían al templo de Ártemis.

En Limneo (Laconia) constituía un motivo de orgullo el poseer la verdadera Ártemis táurica. Se pretende que la estatua fue encontrada en posición vertical en el interior de unas matas, y de aquí su nombre de Ártemis Orthia (« la erguida »). El hallazgo significó, para los habitantes de Limneo y los pueblos vecinos, el comienzo de una serie de calamidades: ataques de locura, epidemias, matanzas, que sólo

terminaron con la instauración de sacrificios humanos destinados a aplacar a la sanguinaria divinidad. Más tarde, estos sacrificios fueron reemplazados por la flagelación de grupos de adolescentes ante la estatua de Ártemis. La imagen era llevada por la sacerdotisa, y su peso aumentaba cuando se amortiguaba el celo de los flageladores.

Sin embargo, se equivocaría quien considerase a la hija de Leto únicamente en este aspecto de rudeza y barbarie. Si gusta de correr por montes y valles, también se solaza con la música, el canto y la danza (Ártemis Himnia), pues no en vano es la hermana de Apolo, el dios citaredo. Según el poeta, «cuando la caza ha alegrado su alma, distiende su arco flexible y entra en la vasta morada de su hermano, en el rico país de Delfos, a ordenar los coros de las Musas y de las Cárites. Allí cuelga sus flechas y su arco y, vestida con gracioso aderezo, guía los coros».

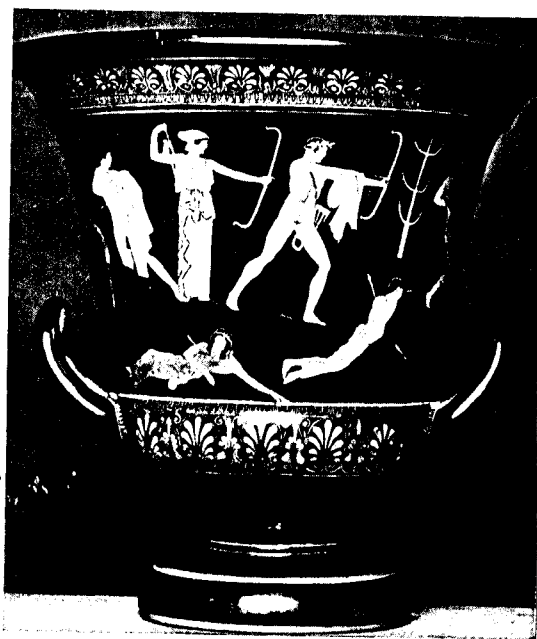
La Ártemis de Éfeso y las Amazonas. Ya hemos dicho anteriormente, que, debido a una confusión bastante extraña, se daba el nombre de Ártemis a una diosa de la fecundidad especialmente venerada en Éfeso. El origen de este culto se retrotraía a la época de las Amazonas, pueblo mítico de mujeres guerreras, que, oriundo de la región del Cáucaso, vino a establecerse en Capadocia, a orillas del Termodonte. Aquí, las Amazonas constituyeron un Estado, gobernado por una reina. Su capital era Temiscira. Como de él estaban excluidos los hombres,



Las amazonas. Anfora griega de Andócides. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)

las Amazonas se trasladaban una vez al año al territorio de los Gargareos, sus vecinos. De los frutos de estas uniones, las Amazonas conservaban sólo las niñas, cuya educación, desde sus más tiernos años, consistía en adiestrarse en la caza y la guerra. Los antiguos griegos relacionaban su nombre con la palabra *μαστός*, *pecho*, que, con la *α* privativa, nos daba la explicación de que las Amazonas, para disparar mejor el arco, se extirpaban el seno derecho. Sin embargo, aparte el hecho de que en las representaciones figuradas de estas mujeres guerreras no aparece huella alguna de mutilación, la simple visión de la Ártemis de Éfeso, que era su diosa principal, invita a pensar en todo lo contrario. Se atribuía a las Amazonas la fundación de varias ciudades: Esmirna, Éfeso, Cime, Mirina y Pafos. Desde Capadocia saltaron a las islas, llegaron a Lesbos y Samotracia y penetraron en Beocia y Ática. Esta invasión del Ática la motivó el deseo de vengar el rapto — o el abandono, no se sabe exactamente — de Antíope, hermana de su reina Hipólita, llevado a cabo por Teseo. Durante mucho tiempo pudieron verse en Atenas las tumbas de las Amazonas que cayeron en estos combates, y cada año los atenienses ofrecían sacrificios para aplacar los manes de sus enemigas. Las Amazonas combatieron además en Licia contra Belerofonte, y también contra Heracles, que mató a su reina Hipólita. Cuando la guerra de Troya, acudieron en socorro de los troyanos, empresa en la que la reina Pentésilaea encontró la muerte a manos de Aquiles. A esto puede añadirse todavía lo que se cuenta de su campaña contra la Isla de Leuce, en el Ponto, o sea, que fueron derrotadas por la sombra de Aquiles, cuyo santuario habían saqueado.

Por sus hábitos guerreros y su aversión a los hombres, las Amazonas guardan ciertas eme-



Ártemis y Apolo dando muerte a las Nióbides. Crátera de Orvieto. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)



Hermes en reposo. Bronce griego. Nápoles, Museo Nacional. (Fot. Alinari)

janza con la Ártemis griega. Por eso, sin duda, su diosa principal, la Ártemis de Éfeso, tomó su nombre del de la hermana de Apolo.

HERMES

Carácter y atribuciones. Si bien ciertos aspectos de su leyenda — como su nacimiento, el robo de las terneras de Apolo (análogas a las vacas del Indra védico), que personifican las nubes, el mito del asesinato de Argo (refección tardía para explicar el epíteto *Argeiphontes*, que sería una deformación de *Argeiphantes*, «el que vuelve claro el cielo»), etc. — han inducido a ver en Hermes, ya una divinidad crepuscular, ya un dios del viento, lo más probable es que se trate de una antiquísima divinidad pelásgica, de origen tracio, que gozaba de especial veneración entre los pastores de Arcadia, de cuyos rebaños y cabañas era protectora. Esto explicaría la costumbre, conservada por los griegos, de colocar una imagen más o menos tosca de este dios en la puerta de sus moradas. Con la invasión doria perdió prestigio Hermes, que cedió el puesto a Apolo Nomio. Entonces tomó otro carácter la primitiva divinidad de los pastores y la fecundidad animal.

Entonces se convirtió principalmente en el dios de los viandantes, a los que guiaba en sus a veces peligrosos viajes. Sus estatuas se levanta-

ban en las encrucijadas de caminos y ciudades, y por una extensión natural de esta función, se le asignó la de conducir las almas de los muertos hasta el reino infernal, a menos que este Hermes Psicopompo («conductor de almas»), considerado a veces distinto del Hermes celeste, no sea sino el sucedáneo de una antigua divinidad ctónica, una especie de Zeus Pluto.

Como en épocas primitivas sólo se emprendía un viaje por cuestión de negocios, Hermes se convirtió, además, en el dios del comercio, el dios de las ganancias lícitas... o ilícitas, el dios de los juegos de azar. Y como en los mercados hay muchos motivos para discutir, y el arte del comerciante consiste en vencer las vacilaciones del comprador por medio de una logomaquia sutil y envolvente, Hermes se convirtió en el dios de la elocuencia, el dios Logio.

A estas distintas atribuciones de Hermes hay que añadir todavía la de mensajero de Zeus. Como tal aparece en Homero, el cual lo llama Diáctores, «el mensajero». Sin cesar, va y viene de la tierra al Olimpo, transmite las órdenes del señor de los dioses, y lleva a cabo las misiones más delicadas. En Hesíodo, Hermes es el dios que infunde en el corazón de los humanos las impresiones y sentimientos inspirados por la divinidad.

Este corredor infatigable tenía que ser venerado forzosamente en gimnasios y palestras. El epíteto con el que era designado en ellos, sobre todo en Beocia, era el de Agonios («que preside los certámenes»). Su estatua se levantaba a la entrada del estadio de Olimpia, y se le atribufan como invenciones suyas, el pugilato y las carreras atléticas.



Hermes llevando a Dioniso niño (prototipo del Hermes de Praxiteles). Pormenor de una cratera griega. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)



Hermes robando las vacas de Apolo. Según Claudio Lorena. Roma, Palacio Doria. (Fot. Alinari)



Hermes niño, después de robar las vacas de Apolo, ha vuelto a su cuna, mientras a su alrededor se preguntan quién puede haber sido el ladrón. Hydria de estilo jonio. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)

Representaciones de Hermes. La figura de Hermes ha quedado definitivamente fijada como la del dios de la gimnasia. En las representaciones primitivas aparece con los rasgos de un hombre maduro, de larga y espesa barba, con los cabellos recogidos por una banda, que ciñe su cabeza y deja libres algunos bucles sobre sus hombros. Después, Hermes cifró el tipo ideal del efebo, con un cuerpo en que se alían la fuerza y la gracia. Sus cabellos son cortos y crespos, finas las líneas de su rostro, e inclina levemente la cabeza en un gesto de atención y benevolencia. Su cuerpo nervudo y ágil está al descubierto en gran parte, bien por tener el manto vuelto hacia la espalda, bien por llevarlo enrollado en su brazo izquierdo. Se toca con un sombrero redondo de anchas alas — el pétaso —, y calza sandalias aladas. Finalmente, empuña un bastón, también provisto de alas, en torno al cual hay dos serpientes entrelazadas. Es el llamado *caduceo*.

LEYENDA DE HERMES. Hermes, hijo de Zeus y de Maya, nació en el Monte Cileno, de Arcadia, en el fondo de una cueva.

Hermes roba las vacas de Apolo. Desde su nacimiento, Hermes dio muestras de su carácter travieso al robar las vacas confiadas a la vigi-

lancia de Apolo. Saltando furtivamente de su cuna, el dios-niño se encaminó a las montañas de Pieria, donde encontró el rebaño divino. Separó de él cincuenta vacas muglientes y se las llevó, amparado por la noche, hasta las orillas del Alfeo, haciéndolas marchar hacia atrás para que no lo delatasen las huellas de sus pasos por el camino. Él mismo tomó también la precaución de disimular su fina impronta, y para ello calzó enormes sandalias, hechas con ramaje de tamarindo y mirto. Antes de encerrar las vacas en una cueva, escogió dos, las que le parecían más gordas, y encendiendo fuego por frotamiento de ramas de laurel, asó sus partes grasas, que dividió en doce lotes, uno para cada divinidad principal del Olimpo. Después regresó a las alturas del Cileno, penetró en su morada por el orificio de la cerradura, « como una neblina o un viento de otoño », y volvió a colocarse en la cuna. Al día siguiente, Apolo se dio cuenta de la desaparición de sus vacas, pero como poseía el don adivinatorio, se fue directamente al Cileno. Al obstinarse Hermes en negar el robo, Apolo lo cogió en brazos y se lo llevó al Olimpo para presentarlo ante el tribunal de Zeus. El señor de los dioses no pudo contener su risa al ver la astucia de su último vástago; pero sentía gran afecto por Apolo, y esto le movió a arrancar a Hermes la promesa de que le devolvería sus vacas. « Así, los dos hijos gloriosos de Zeus descendieron de prisa a la arenosa Pilos, junto al vado del Alfeo, y llegaron a los campos y al alto establo donde Hermes había occultado su robo por la noche ».

Invenclón de la lira. Ambos dioses se reconciliaron sinceramente gracias al regalo que Hermes hizo a Apolo, consistente en un instrumento musical debido al ingenio del hijo de Maya.

Cuando Hermes emprendió su expedición nocturna, tropezó con una tortuga. Tomóla en sus manos, y, con un brillante cincel, vació su caparazón; después clavó en él unas cañas de desigual longitud; colocó, tirante, una piel de buey, y luego puso, muy tensas, siete cuerdas de armonioso sonido, hechas con intestino de oveja. Fue la primera lira.

Viendo que Apolo, todavía irritado por el robo de sus vacas, no cesaba de dirigirle acerbos reproches, Hermes pulsó el instrumento, que acababa de construir, y al punto Apolo quedó prendido de su encanto y aplacado en su cólera: « Los sonos armoniosos penetraron en su corazón, y un dulce deseo se apoderó de él ». Pronto Hermes descubrió lo que codiciaba Apolo, y espontáneamente le entregó la lira. En correspondencia, el hijo de Leto regaló a Hermes un látigo resplandeciente o una varita de oro — el prototipo del *caduceo* —, para que guardase con él su rebaño. Desde entonces, Apolo se convirtió en el dios de la Música, y Hermes, en el protector de los rebaños.

La amistad que unió a ambos no se rompió jamás. En varias ocasiones, Hermes prestó servicios a Apolo, y especialmente tomó a su cuidado, al nacer, a varios de sus hijos, como Aristeo, Ión y Asclepio.

Servicios prestados por Hermes. A pesar de su carácter travieso y malicioso, Hermes se granjeó pronto la simpatía de los inmortales. La propia Hera, pese a su natural vengativo, se dulcificaba mucho al tratarse del hijo de Maya. Sólo él, entre todos los hijos ilegítimos de Zeus, merecía gracia ante ella, hasta el punto de que la augusta divinidad consintió en alimentarlo con su propia leche.

Tenía Hermes un temperamento muy servicial, y un fino ingenio, que hacía de él un eficaz auxiliar. Cuando la guerra contra los gigantes, se puso el casco de Hades, que tenía el poder de volver invisible a quien lo llevaba, y mató al gigante Hipólito. Ya hemos visto cómo se las ingenió para libertar a Zeus, cautivo de Tifeo, y cómo le devolvió las fuerzas colocando de nuevo en su lugar los nervios que el gigante había cortado. Rendido servidor de los amores de su padre, Hermes, al son de la flauta, consiguió dormir al gigante Argos, y luego le dio muerte para libertar a la cautiva Io. Cuando el nacimiento de Dioniso, fue Hermes quien llevó el niño a Orómeno y lo confió a los cuidados de Ino, hermana de Semele. Además Zeus lo había convertido en mensajero suyo. Para atravesar rápidamente los espacios celestes, Hermes calzaba aladas sandalias, que le permitían recorrer « tanto el elemento líquido como la tierra inmensa, al solo impulso del viento ». A veces se ayudaba en su carrera con nuevas alas, añadidas a su sombrero.

Cuando Ares cayó en poder de los Alóadas, quienes lo tuvieron trece meses prisionero sin que pudiera saberse dónde estaba cautivo, Hermes dio con el lugar de la prisión y devolvió al dios la libertad. También fue Hermes quien, con el concurso de Iris, encontró en la morada de Tántalo el perro de oro que Pandáreo había robado a Zeus.

Hermes no excluía de su protección a los héroes. Así reanimó las vacilantes fuerzas de Perseo, y acompañó a Heracles en su descenso al mundo infernal.

Además, Hermes era un bienhechor de los humanos. En vez de contentarse con proteger los rebaños, guiar a los viajeros, tutelar el comercio y el intercambio, inspirar a la mente armoniosas palabras y discursos elocuentes, intervino de un modo resuelto en favor de los mortales en varias ocasiones: infundiendo a los griegos un sueño profundo con ayuda de su mágica varita, « con la que sume en el sopor, cuando quiere, los ojos de los humanos, o los despabila de su sueño », prestó auxilio a Príamo para que éste pudiera llevarse a la ciudad de Troya el

cadáver de su hijo Héctor; cuando el episodio de Circe, entregó a Ulises una planta mágica, que lo protegió contra las artes de la bella hechicera. Incluso un día en que los habitantes de Eubea se preparaban para atacar la ciudad de Tanagra, pudo vérselo en persona, en primera línea, entre los defensores, dispuesto a rechazar al invasor.

También se ha dicho que la acción de Hermes alcanzaba el mundo subterráneo. Él era quien conducía las almas de los muertos hacia su última morada, por lo que era llamado Psicopompo.

Homero nos presenta en vuelo las almas de los pretendientes muertos por Ulises, siguiendo al dios con chillido de murciélagos, hacia « el prado de asfódelos, donde habitan los fantasmas de los que ya no existen ». Asimismo, Hermes podía devolver a la luz las almas de los que habían bajado al Hades. Cuando Tántalo cortó en pedazos a su hijo Pélope para ofrecerlo a los dioses en un banquete, Hermes, obedeciendo una orden de Zeus, devolvióle la vida después de reunir las partes dispersas de su cuerpo. Por último, cuando Orfeo buscaba a Eurídice, fue acompañado también por Hermes.

Hijos de Hermes. Hermes, como las demás divinidades, tuvo muchas aventuras amorosas. Pocas, ciertamente, entre las diosas, pues sólo se mencionan al respecto los nombres de Perséfone, Hécate y Afrodita, cuyo amante tal vez fue. Reservó sus preferencias para las ninfas, a quienes perseguía por los bosques. Éstas le die-



Hermes Psicopompo lleva a Eurídice ante Orfeo.
Bajorrelieve ático. Roma, Villa Albani



Ares en reposo. A sus pies juguetea el Amor. Roma, Museo de las Termas. (Fot. Anderson)

ron numerosa descendencia, de la que bastará citar a Saón, hijo de la ninfa Fene y colonizador de Samotracia; Polidoro, hijo de la ninfa tesalia Polimela; Dafnis, el hermoso y desgraciado pastor de Sicilia, nacido en las inmediaciones de Enna; y, sobre todo, Pan, el dios agreste de Arcadia. Mientras Hermes estaba apacentando en el Monte Cileno los rebaños de Dríope, se enamoró de la hija de su amo y se unió a ella. Llegado el momento, le nació un niño cubierto de vello, con cuernos en la frente y pies de cabra. Su madre, horrorizada, quiso apartarlo de su vista y lo abandonó. Hermes recogió a su hijo, lo envolvió en una piel de liebre y se lo llevó al Olimpo, donde cayó en gracia a los inmortales. Según otra tradición, Pan sería hijo de Hermes y una mortal llamada Penélope, a quien visitaba el dios en forma de macho cabrío.

Entre las mortales amadas por Hermes citaremos a Acacálide, hija de Minos, de la que tuvo a Cidón, fundador de la ciudad cretense de Cidonia, y a Quíone, que dio a luz a Autólico. Éste recibió de su padre el don de volver invi-

sible cuanto tocaba, poder del que se sirvió para cometer infinidad de robos, hasta el día en que tropezó con Sísifo, de cuyos bueyes se había apoderado. Aún podemos citar a otro hijo de Hermes, Mírtilo, asesinado por Pélope. El dios tomó venganza del crimen en los descendientes del asesino.

ARES

Características de Ares. Sus representaciones.

Tracia puede ser considerada como lugar de origen de esta divinidad, que despierta en los griegos más terror que simpatía. Por eso, su papel está claramente definido. Ares es sólo el dios de la guerra, del valor ciego y brutal, de la sed de sangre y matanza. Son muy poco probables las hipótesis que nos presentan a Ares como un primitivo dios de la fecundidad, así como las que tienden a hacer de él una divinidad solar.

En realidad, lo que sabemos de este dios es lo que han dicho de él los poetas. Sin embargo, además de Tracia y Escitia, donde su culto tenía especial desarrollo, fue venerado en todo el territorio helénico. En Atenas tenía un templo; Olimpia lo honraba bajo la advocación de Ares Hípio, y Esparta, bajo la de Ares Enialio (el «dios de la guerra»); en los alrededores de Tebas, en la parte inferior del templo de Apolo Ismenio, tenía consagrada una fuente.

La estatuaría griega ha contribuido en muy pequeña proporción a fijar los rasgos físicos de Ares, y sólo podemos formarnos una idea de su figura por los vasos pintados. En ellos aparece primero como un barbudo guerrero, cubierta su cabeza con casco de alto penacho y revestido de pesada armadura. Más tarde fue representado en forma de un joven casi desnudo cuyos únicos atributos guerreros eran el casco y la lanza.

La furia de Ares. «De todos los dioses que habitan el Olimpo — le dice a Ares el Zeus de la *Ilíada* —, tú eres el más odioso para mí; pues sólo amas la discordia, la guerra y los combates; tienes el carácter intratable e indócil de tu madre Hera, que apenas consigo reprimir con mis palabras».

Cuando Zeus dirigía a su hijo estos reproches, no hacía sino definir con exactitud el carácter de Ares, «dios furioso, de natural malo e inconstante», que en el seno de los olímpicos tenía, al parecer, poca simpatía.

Como dios que era de la guerra, buscaba, naturalmente, su solaz en los combates. Montado en un carro tirado por veloces caballos de áureos frontiles, revestido con armadura de bronce y empuñando una enorme lanza, recorría los campos de batalla asestando por doquier mortíferos golpes. Los acompañaban sus dos criados — que en más de una ocasión son considerados como sus hijos Deimos (el Terror) y Fobos (el Espanto), y también Éride, «insa-

ciable en su furia »; Enio, la « destructora de ciudades », y las Queres, divinidades sombrías, ávidas de la negra sangre de los moribundos.

Dejando a salvo su valor guerrero, era de lamentar en Ares su insaciable sed de sangre y de matanza, que lo convertían en el « azote de los mortales », así como su brutalidad y ciega violencia. En esto difería especialmente de Atenea, la cual, aunque fuese también una divinidad guerrera, representaba una concepción inteligente y reflexiva del valor. Por eso, Ares y Atenea discutían sin cesar, y muchas veces en el llano de Troya, combatiendo en bandos contrarios, llegaron a las manos. La sola vista de la diosa enfurecía a Ares: « ¿Por qué, mosca desvergonzada, enciende tu insaciable audacia la guerra entre los dioses? ¿Qué cólera te embarga...? Hoy vas a pagarme cuánto me has hecho ». Pronunciadas que hubo estas palabras, rompió la terrible égida en la que ni el propio rayo de Zeus podía hacer mella. Retrocedió unos pasos, y, tomando con su robusta mano una enorme y desigual piedra negra, que en otro tiempo los hombres habían colocado en la llanura para servir de mojón a sus tierras de labor, la arrojó con todas sus fuerzas al cuello del impetuoso Ares. Dobláronse las rodillas del dios, y su cuerpo, tendido en tierra, cubrió una extensión de siete yugadas. Sus cabellos aparecían mezclados con el polvo. Todo en derredor era un resonar de armas. Sonrió Palas Atenea, y, ufana por su hazaña, le dijo: « ¡Insensato!, ¿no has comprendido aún que mi fuerza es muy superior a la tuya...? ».

En efecto, contra lo que sería de esperar, el impetuoso Ares rara vez sale vencedor de los combates que entabla. Y no sólo pierde cuando lucha con los inmortales. Así, los dos Alóadas, Oto y Efialtes, consiguen cargarlo de cadenas y tenerlo trece meses prisionero. En otra ocasión, habiendo desafiado a Heracles, que acababa de matar a su hijo Cieno, Ares fue herido por el héroe y tuvo que volverse al Olimpo entre gemidos. Según otras versiones, es Zeus quien, para no ver pelear a sus dos hijos, pone fin a la lucha lanzando su rayo entre los dos querellantes.

Amores de Ares. Tampoco tuvo suerte Ares en sus aventuras amorosas. En cierta ocasión, Afrodita, sensible a la fuerza seductora del apuesto guerrero, a quien sin duda no podía por menos que comparar con su disforme esposo, se enamoró de él. No tardó Ares en compartir estos sentimientos, hasta el punto de que, aprovechándose de una ausencia de Hefesto, burló, con muy pocos escrúpulos, el tálamo nupcial. Pero, al revés de lo que ocurre frecuentemente en estos casos, en que el personaje ridículo es el marido burlado, Hefesto supo invertir la situación, revertiendo en su favor, mediante una ingeniosa treta, las risas que el lance hubo de provocar en todo el mundo. Para ello, tejió en

secreto una red de mallas tan tenues, que resultaba imposible verlas, y tan resistentes, que no podían ser rotas. Colocó esta malla invisible en torno al lecho de los amantes, y aparentó partir para Lemnos.

« Tan pronto como Ares vio alejarse al industrioso Hefesto, se dirigió a la morada del ilustre dios, anhelando el amor de Citerea, de hermosa diadema... Estaba ella sentada. La tomó por la mano y le dijo: « Ven, querida, al lecho de Hefesto, pues tu esposo se ha ido a Lemnos, al país de los Sintios de rudo lenguaje ». Así dijo, y sus palabras pluguieron a la diosa. Pronto se durmieron, y en torno a ellos extendiéronse los bien trabajados lazos del ingenioso Hefesto... Entonces, el ilustre zambo, que había vuelto sobre sus pasos, gritó con voz terrible a todos los dioses: " ¡Padre Zeus, y vosotros felices Inmortales, venid a ver cosas intolerables y dignas de vuestras risas! Como soy cojo, la hija de Zeus, Afrodita, me desprecia, y ama, en cambio, al odioso Ares porque es ágil y hermoso. Vedlos dormidos los dos en mi lecho. Pronto no querrán dormir más, pero estarán prisioneros en esta trampa y estos lazos hasta que mi padre Zeus me haya devuelto los regalos que le hice por esta hija impudente, que no sabe contener su pasión... ».

Los dioses se reunieron en el palacio de bronce, y una risa inextinguible estalló entre ellos, lo cual llenó de confusión a Ares y Afrodita. Finalmente, Hefesto accedió a poner en libertad a los culpables al comprometerse Ares a pagarle la multa por adulterio. La diosa huyó a Pafos, en la Isla de Chipre, y su seductor se



Ares y Afrodita. Pintura mural de Pompeya. Nápoles, Museo Nacional. (Fot. Brogi)

dirigió a Tracia. De su unión nació una hija, Armonia, que, con el tiempo, se convirtió en la esposa de Cadmo, rey de Tebas.

Se ignora si afligieron a Ares más contratiempos de este género, pero sí se sabe que tuvo poca suerte con sus hijos.

De su unión con la ninfa Afrauro tuvo una hija, llamada Alcipe. Cierta día, como Halirrotio, hijo de Posidón, hubiese hecho objeto de violencia a la doncella, Ares dio muerte al se-

además, hirió a Ares cuando acudía en auxilio de su hijo. Algunas genealogías consideran también al dios como padre del desdichado Meleagro, hijo de Eneo y Altea.

De su unión con Harpina, hija del río Asopo, Ares tuvo un hijo, Enómao, que reinó en las proximidades de Olimpia; es, a su vez, el padre de Hipodamia. Habiéndole profetizado un oráculo que sería asesinado por su yerno, Enómao procuraba alejar a los pretendientes de su

hija, para lo cual declaró que no concedería su mano sino a aquel que lo venciera en la carrera de carros. Por supuesto que al hacer esta manifestación consideraba segura su victoria, ya que su padre le había regalado yeguas aladas. Sin embargo, Pélope consiguió vencerlo gracias a una perversa estratagema de Hipodamia, y en la derrota encontró, además, la muerte.

Por último, Ares amó a mujeres mortales, entre las que cabe citar Aérope, hija de Cefeo, que murió al dar a luz un hijo, Aéropo. Sin embargo, gracias a la intervención

prodigiosa de Ares, el recién nacido se amamantó en los pechos de su madre difunta.

HEFESTO

Sus orígenes, atribuciones y representación.

El culto de Hefesto — que quizás es un dios asiático oriundo de Licia — tuvo sus orígenes en la volcánica Lemnos. Desde esta isla pasó al Ática, y, con las colonizaciones, fue llevado a Sicilia.

Cabe en lo posible que en sus fases más primitivas Hefesto haya personificado el fuego del cielo y haya sido considerado como un dios del rayo. Su modo de andar, propio de un zambo, podría simbolizar tal vez el zigzag del rayo. Dado el origen celeste del fuego, no hay dificultad en admitir que Hefesto pudo haber tenido un carácter análogo.



Combate entre Ares y Atenea. Pintura de David. Museo del Louvre. (Fot. Neurdein)

ductor. En castigo por este asesinato, Posidón hizo comparecer al dios ante el tribunal de los doce principales dioses, reunidos sobre una colina, situada frente a la Acrópolis de Atenas, y Ares fue absuelto. En memoria de este hecho, la colina recibió el nombre de Areópago, y en ella se celebraron en lo sucesivo los procesos por causa criminal.

Entre la descendencia directa de Ares que tuvo un fin desgraciado, podemos citar a Flegias, nacido de su unión con Crise, y víctima de Apolo; Diomedes, rey de los Bistones de Tracia, muerto por Heracles; Cieno, hijo de Pelonia o de Pirene, a quien también dio muerte el héroe. Era de temperamento cruel y belicoso como su padre, y en las cercanías de Tempe atacaba a los viajeros, cuyos huesos empleaba luego para edificar un templo a Ares. Al pasar Heracles fue retado también por Cieno, pero éste, como hemos dicho, resulta muerto por su antagonista, quien,



Cabeza de Hefesto. Arte griego arcaico. Roma, Museo Barraco. (Fot. Alinari)

Sin embargo, el fuego por él representado no es el elemento devastador, sino más bien el factor benéfico que permite al hombre trabajar los metales e impulsar el desarrollo de la civilización. Por ello, Hefesto aparece como el herrero divino, el dios artesano, el demiurgo, que ha creado obras de maravilla y ha dado a los hombres el conocimiento de la técnica.

Esto explica que Hefesto — que al principio fue representado como un dios joven e imberbe — sea figurado tradicionalmente como un robusto herrero, barbudo, de cuello vigoroso, y velludo pecho. Su quiton corto y sin mangas le deja al descubierto el hombro derecho. Cubre su cabeza con una prenda de forma cónica, y lleva en sus manos el martillo y las tenazas.

Nacimiento de Hefesto. Si bien la teogonía hesiódica pretende que el progenitor de Hefesto, como el de Tifón, fue únicamente la diosa Hera, la opinión más extendida nos presenta a este dios como fruto de la unión de Hera con Zeus. Como máxima concesión, se deja entrever que fue concebido con anterioridad al matrimonio formal de ambas divinidades, y que Hera inventó la leyenda de un nacimiento extranatural para encubrir su falta.

En contraste con los demás inmortales, que se distinguían por la belleza y armonía de sus formas, Hefesto era contrahecho y pati-

zambo. Tenía los pies torcidos y los afirmaba mal al andar. Su movimiento de caderas provocaba « la risa inextinguible » de los Inmortales.

Desgracias de Hefesto. La enfermedad de Hefesto, contrariamente a lo que se suele afirmar, no fue debida a causas accidentales, sino que era congénita. En efecto, Homero nos cuenta que Hera, avergonzada por la fealdad de su hijo, quiso ocultarlo a la vista de los Inmortales, « porque era cojo », y lo precipitó desde lo alto del Olimpo al mar, donde lo recogió Tetis, hija de Nereo, y Eurínome, hija del viejo Océano. Nueve años permaneció oculto en su profunda cueva, « forjando para las dos ninfas mil ingenios » y preparando al mismo tiempo una astuta venganza. En efecto, un día Hera recibió de su hijo, como regalo, un trono de oro artísticamente trabajado. Sentóse en él llena de alegría, pero cuando quiso levantarse, se sintió súbitamente retenida por ataduras invisibles. Los Inmortales se esforzaron en vano por conseguir arrancarla de allí. El autor de la estratagema, Hefesto, era el único que podía hacerlo, pero no quiso abandonar las profundidades del Océano. Ares, que intentó sacarlo por la fuerza, fue rechazado violentamente por el dios, quien le arrojó brasas. Dioniso fue más afortunado. Embriagó a Hefesto, y, aprovechándose de su estado, lo colocó sobre un asno o un mulo y lo encaminó al Olimpo. Pero las dificultades no se limitaron a esto; aún tuvo que hacer frente a nuevas exigencias de Hefesto, quien se negó a liberar a Hera si no se le concedía en matrimonio a Afrodita, la más bella entre las diosas. Según otros, ésta habría sido Atenea. Otra tradición pretende que Hefesto habría encadenado



Regreso de Hefesto al Olimpo. Pormenor de una cratera ática. (Fot. Alinari)

a Hera para obligarla a revelar el secreto de su nacimiento.

Desde entonces reinó la paz entre Hera y su hijo. Éste llegó incluso a olvidar viejas que-

gueros pasos — pues sus piernas excesivamente delgadas sólo a duras penas le permitían llevar la mole de su cuerpo —, dos estatuas de oro que semejaban vírgenes vivientes, dotadas de mo-

vimiento y encargadas de sostenerlo, una a cada lado, al andar.



«El Etna en erupción bajo la nieve. En este lugar colocaba la leyenda la residencia de Hefesto. (Fot. Delius)»

tellas, y arriesgó su vida para ayudar a su madre, que era objeto de malos tratos por parte de Zeus. El señor del Olimpo, exasperado, cogió a Hefesto por el pie y lo echó cielo abajo. Pasó todo el día dando vueltas por el espacio, y al ponerse el sol cayó en la Isla de Lemnos, donde los Sintios lo recogieron casi exánime. Como puede verse, Hefesto no tuvo suerte con sus padres.

El herrero del Olimpo. Y, sin embargo, bajo esta apariencia carente de gracia se ocultaba un espíritu sutil e ingenioso. Hefesto sobresalía en el arte de trabajar los metales. Había construido en el Olimpo los palacios de los dioses. También se había fabricado una «morada resplandeciente, de un bronce deslumbrante e incorruptible», y en ella tenía su taller. Era corriente verlo junto a los hornos encendidos, atareado y sudoroso, avivando con su fuelle la llama en veinte crisoles o golpeando el metal al rojo vivo en el yunque. A veces recibía la visita de algún dios. Entonces secaba su rostro, sus manos, su cuello robusto y su velludo pecho; se ponía una túnica y ocupaba su deslumbrante trono, apoyándose en un recio bastón. Incluso llegó a forjarse, para afianzar sus inse-

gueros pasos. Según la tradición, Hera confió la educación artesana de su hijo al enano Cedalión, cuyos rasgos han quedado muy imprecisos. Unos lo tienen por hijo, y otros por padre de Hefesto. Sólo se sabe que no abandonó nunca al dios del fuego, y que lo siguió incluso a Lemnos, cuando fue a residir en esta isla.

En efecto, el contrahecho dios no se había olvidado de la buena acogida que le dispensaron los Sintios cuando cayó del Olimpo, y en prueba de agradecimiento estableció su residencia en esta isla volcánica. Daban fe de su presencia los inflamados vapores que, entre sordos ruidos, emitía el Monte Mosisio. Estos ruidos eran los martillazos del herrero divino, el cual había establecido su taller en las profundidades de la montaña. A su lado trabajaba el fiel Cedalión, del que Hefesto se separó únicamente cuando lo ofreció como lazarillo al gigante ciego Orión, que deseaba ser conducido a Occidente para recobrar la vista. Otros auxiliares del dios eran los Cabiros, probablemente sus hijos. En Lemnos, según una tradición, Prometeo robó a Hefesto el fuego divino, que luego regaló a los hombres.

Después, Hefesto emigró a Sicilia. Lo encontramos primero en el archipiélago volcánico

Residencias terrestres de Hefesto. Homero sitúa el taller de Hefesto en el Olimpo, pero en realidad el dios del fuego prefería la Tierra, donde tenía moradas subterráneas. Su aprendizaje transcurrió en la Isla de Naxos, por cuya posesión se cree llegó a disputar con Dioniso. Sin embargo, no tardó en prevalecer el acuerdo entre ambas divinidades, que en lo sucesivo mantuvieron buenas relaciones. Muchas veces los silenos y los sátiros cooperaron con

de las Islas Lípari. Sin duda era él el artífice servicial y misterioso que trabajaba por la noche el metal depositado durante el día junto a una grieta y que la gente acudía a recoger al día siguiente convertido en obras maravillosas. Las Islas Lípari estaban unidas a la de Sicilia y a su volcán Etna por medio de ramales subterráneos. En el Etna se estableció finalmente Prometeo, para lo cual tuvo que expulsar de allí a un demonio, Adrano. En aquel lugar asumió también funciones de carcelero. El preso era Tifeo, que, como se recordará, había sido aplastado por Zeus bajo el peso de la montaña. Los temblores de tierra y las expulsiones de lava serían debidos a las convulsiones del monstruo, que intentaba romper su cárcel sin conseguir evadirse, pues Hefesto había puesto sobre su cabeza los pesados yunques sobre los que forjaba rudamente el bronce y el hierro. Cuando los navegantes que costeaban la Isla de Sicilia veían salir de las bocas del volcán largos penachos de humo, creían que Hefesto encendía en aquellos momentos su fragua. Ayudaban al dios en su tarea los Pállicos, dos gemelos que había engendrado con la ninfa oceánida Etna, y los Ciclopes, gigantes monstruosos. Según otra tradición, los Pállicos eran hijos de Zeus, y la ninfa Etalia, hija, a su vez, de Hefesto.

Trabajos de Hefesto. La actividad de Hefesto era enorme, y sólo podía compararse con su habilidad. Constantemente estaba ocupado en obras de delicada factura. Además del palacio del Olimpo, recubierto de bronce, Hefesto forjó el trono de oro, el cetro y los rayos de Zeus, la temible égida, el carro alado de Helio, las flechas de Apolo y de Artemis, la hoz de Deméter, la coraza de Heracles, las armas de Peleo, la armadura de Aquiles, el collar que llevaba en su boda Armonía — esposa de Cadmo —, la diadema de Ariadna, el cetro de Agamenón, el hipogeo de Enopión. Aún habría que añadir un cubilete de oro ofrecido por Zeus a Afrodita, un vaso regalado por Dioniso a Ariadna, la harpe de Perseo y el equipo de caza de Adonis. Y, finalmente, delicados ejemplares, como los trípodes provistos de ruedas de oro, que se trasladaban por sí mismos a la asamblea de los dioses; o los toros de bronce cuya nariz arrojaba llamas; o los perros de oro y plata del palacio de Alcínoo; o el gigante Talo, que era « un hombre de bronce » encargado de velar por el árbol de Creta e impedir el acceso a él.

Ninguna empresa resultaba imposible para Hefesto. Cuando Zeus quiso castigar a la Humanidad creando la primera mujer — Pandora —, recurrió a los servicios de Hefesto y le ordenó que con agua y barro amasase un cuerpo de mujer, lo dotase de vida y voz humana y formase una virgen de cautivadora belleza. Para coronar su obra, Hefesto cñó las

sienes de Pandora con una corona de oro, cincelada por él mismo.

Hefesto prestó ayuda a Zeus en más ocasiones, ya sea abriéndole la cabeza con el hacha para hacer salir a Atenea, ya para encadenar a Prometeo en el Cáucaso por voluntad del señor del Olimpo. Sin duda recordaba la dura lección que le diera su padre cuando se atrevió a desobedecerle. Por eso, en la mansión olímpica se afanaba en apaciguar la cólera de los demás dioses, y, en especial, de Hera contra Zeus. Aconsejaba a todos someterse: « Ten paciencia, madre mía, y resignate, sobreponiéndote a tu dolor, para que no te vea abrumada. Entonces, en mi desolación, no te podría socorrer, ya que es difícil oponerse al señor del Olimpo ». Y todas estas querellas destruyen la alegría de vivir: « los mejores banquetes pierden su encanto cuando triunfa la discordia ».

Amores de Hefesto. Hefesto gustaba de todos los placeres. A pesar de su fealdad, llegó a ser el esposo de Afrodita, condición que tenía evidentemente su lado placentero, pero no carecía de riesgos. Así, fue víctima de múltiples engaños, especialmente por parte de Ares. Ya hemos visto cómo Hefesto recurrió a una venganza refinada, aprisionando a los dos amantes con una red inextricable y constituyéndolos en objeto de burla para los Olímpicos. Sin em-



Afrodita pide a Hefesto armas para Eneas. Pintura de Natoire. Montpellier, Museo. (Fot. Giraudon)



Hefesto y los Ciclopes forjando el escudo de Aquiles. Bajorrelieve antiguo. Roma, Museo de los Conservadores. A ambos lados del grupo, las diosas Atenea (izquierda) y Hera. (Fot. Alinari)

bargo, este contratiempo no fue obstáculo para dirigir sus miradas a la propia Atenea. Pero ésta le hizo frente, y la porfía de Hefesto por violentarla en el llano de Maratón resultó fallida. Según ciertas leyendas, la pasión de Hefesto tuvo su origen en el momento mismo del nacimiento de la diosa. Antes de darle el hachazo que había de liberar a Atenea, se dice que Hefesto exigió de Zeus la mano de la virgen que iba a nacer. Zeus accedió a ello, pero luego Atenea no secundó la promesa de su padre. Resulta difícil precisar si estas persecuciones y fugas no son otra cosa en realidad sino un símbolo de la rivalidad que enfrentaba a las dos divinidades artesanas, o representan más bien un antagonismo entre el fuego del cielo (Atenea) y el fuego terrestre (Hefesto). Podrían ser debidas incluso al hecho de que Atenea y Hefesto eran asociados frecuentemente como protectores de los trabajos de los humanos, y las historias de uno y otro dios aparecían como inseparables.

Hefesto tuvo aún otras esposas, como la hermosa Caris, y Áglæ, una de las Cárites. También pasaba por haberse unido a Cabiros, hija de Proteo, de cuya unión nacieron los Cabiros, y a la oceánida Etna, que le dio dos gemelos, los Dioscuros de Sicilia, conocidos como los Palicos. Según otra tradición, los Palicos eran hijos de Zeus y de la ninfa Etalia, hija de Hefesto. Para sustraerse a la venganza de Hera,

cuéntase que Etalia deseó ardientemente que la Tierra la ocultase en su seno hasta el instante de dar a luz. Este deseo fue atendido, y, llegado el momento, los dos niños surgieron de la tierra, lo cual explicaría su nombre: «que vuelven a la luz». Dos pequeños lagos situados al pie del Etna, siempre llenos de agua hirviendo y sulfurosa, señalaban el lugar del nacimiento de los Palicos. Allí tenían su templo y emitían oráculos.

Otros hijos de Hefesto son Ardao, Palemón, Pilio — el que cuidó a Filoctetes en Lemnos — y Perifetes. Éste, como su padre, tenía los pies defectuosos, lo cual no le impedía asaltar a los viandantes en los alrededores de Epidauro y abatirlos con su maza. Teseo le dio muerte.

Compañeros de Hefesto. Hemos visto cómo ayudaban a Hefesto en sus trabajos cierto número de divinidades subterráneas, o genios del fuego. Los más conocidos son los Ciclopes, que trabajaban con él en las fraguas del Etna. Los primeros ciclopes que aparecen en la mitología griega son los tres hijos de Urano y Gea: Arges, Estéropes y Brontes. Se recordará que, habiendo sido precipitados por su padre en el Tártaro, fueron libertados por Zeus, y después le ayudaron en la guerra contra los Titanes. Obsequiaron a Hades con un casco de bronce, y a Posidón con un tridente, además del trueno, el relámpago y el rayo de que hicie-

ron donación al propio Zeus. Murieron a manos de Apolo, quien vengó en ellos la muerte de su hijo Asclepio.

No hay que confundir estos ciclopes de la *Teogonía* con los que nos presenta Homero en la *Odisea*. Éstos son seres humanos de talla gigantesca y repulsiva fealdad, con un solo ojo en medio de la frente. Instalados en la costa sudoccidental de Sicilia, llevaban una vida pastoril, habitaban en cavernas y daban muerte a los extranjeros que ponían sus pies en aquella orilla. El ciclope más famoso fue Polifemo, que logró encerrar en su cueva a Ulises y sus compañeros. No es menos conocida la treta de que se valieron los prisioneros para escapar. Ulises embriagó al ciclope, le vació el ojo hincándole una estaca con un extremo inflamado, y salieron, él y sus compañeros de encierro, agarrándose al vientre velludo de los carneros que el ciclope sacaba como de costumbre a pastar. Polifemo, antes de su desgracia, estuvo enamorado de la nereida Galatea, a la que cortejaba enviándole a diario como regalos, ya un oso, ya un elefante. Sin embargo, Galatea prefería al pastor Acis, hijo de la ninfa Simetis. Devorado por los celos, Polifemo acabó aplastando a su rival con una peña, y entonces los dioses metamorfosearon a éste en río.

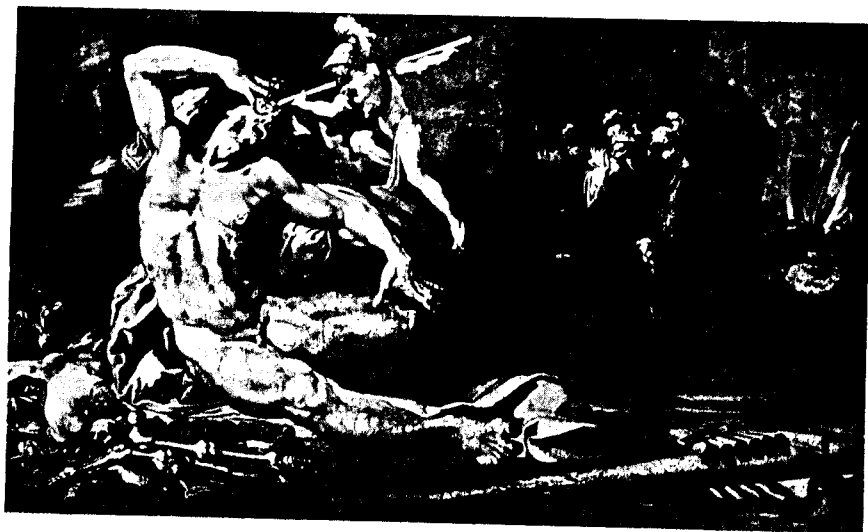
Cuando la tradición identificó el Etna como la morada de Hefesto, le fueron asignados al dios, como compañeros, los ciclopes. Sus rasgos eran los mismos que los de los ciclopes de la *Teogonía* y los homéricos. Eran « gigantes enormes, que semejabán montañas; su único ojo, bajo una espesa ceja, despedía destelbrantes y amenazadoras miradas; unos hacían soplar grandes fuelles; otros, levantando a duras penas sus pesados martillos, golpeaban al-

ternativamente el hierro y el bronce, que sacaban al rojo vivo de la fragua » (Calímaco). No se precisaba exactamente el número de los ciclopes. En cuanto a sus nombres, se les asignaba, entre otros, los de Brontes, Estéropes, Acamante y Piracmón.

En Lemnos, los Ciclopes fueron suplantados por los Cabiros, cuya naturaleza y origen están rodeados de misterio, por cuanto estas divinidades aparecen en diversas regiones y con rasgos muy diferentes. Los Cabiros de Lemnos, considerados como hijos de Hefesto, eran genios benéficos, herreros que trabajaban en las interioridades de la tierra, en consonancia con la naturaleza volcánica de la isla. En Samotracia, los Cabiros eran unas divinidades inferiores consagradas al servicio de los grandes dioses del país. Según la tradición, eran hijos de Zeus y Calíope. En Tebas de Beocia, los Cabiros parecían estar asociados al culto de Deméter y Core, puesto que su templo se levantaba en las cercanías de un bosque consagrado a estas dos diosas. En Tesalia, según la tradición, un cabiro había sido muerto por sus dos hermanos, y estaba enterrado al pie del Olimpo. Por último, había Cabiros en Fenicia, Pérgamo e incluso en Egipto, como Heródoto parece atestiguar. De todo lo cual resulta, al parecer, que los Cabiros, cuyo nombre se ha relacionado con el fenicio *qabirim* « los poderosos », fueron, en sus orígenes, genios ctónicos, oriundos de Frigia, que en las islas volcánicas adoptaban, naturalmente, el carácter de genios del fuego. Pasaban por haber sido los primeros en usar los metales.

Sin embargo, los griegos conocían otros genios relacionados con la metalurgia, los cuales, aun cuando no tengan relación directa con el culto de Hefesto, deben ser mencionados aquí.

En los bosques del Ida de Frigia vivían unos hábiles magos, conocidos con el nombre de Dáctilos. Primitivamente fueron tres: Celmis, Damnameneo y el poderoso Acmón, « el primero que puso en práctica, en las cavidades de la montaña, el arte de Hefesto, y supo trabajar el azulado hierro arrojándolo en la ardiente fragua » (*Forónide*). Después fue aumentando su número. De Frigia pasaron a Creta, donde en-



Ulises vacía el ojo del ciclope Polifemo. Según P. Tibaldi. Bolonia, Palacio de la Universidad. (Fot. Alinari)

señaron a los habitantes del país el uso del fuego y la metalurgia. También se les atribuyó el descubrimiento de la Aritmética y de los caracteres del alfabeto.

Todavía podemos añadir los Telquines, que al principio fueron igualmente genios portadores de civilización, si bien más tarde adquirieron un carácter malévolo. Eran considerados como hijos de Posidón y Talasa, y, según otra tra-



Afrodita Anadiómena. Escultura antigua. Roma, Villa Ludovisi. (Fot. Brogi)

dición, habrían sido criados por Posidón. El centro de su culto era la Isla de Rodas, desde la cual pasaron a Creta y a Beocia. Eran grandes metalúrgicos, como lo evidencian los nombres que llevaban tres de ellos: Crisón, Argifón y Calcón. Las primeras estatuas de los dioses son debidas a su trabajo, y entre sus obras se pueden citar, además, la hoz de Crono y el tridente de Posidón. Pero eran temibles asimismo por sus artes de hechicería, pues echaban el mal de ojo, destruían las mieses y los rebaños y esparcían por la tierra el agua del Éstige mezclada con azufre.

AFRODITA

Sus orígenes y características. Aunque primitivamente los griegos hayan tenido una diosa

del amor, no parece que esta diosa haya sido Afrodita. En efecto, no hay que dejarse llevar por la leyenda forjada a posteriori para justificar una etimología basada en una gratuita semejanza fonética (griego *ἀφρός*, *espuma*). En realidad, el nombre de Afrodita parece ser de origen oriental, tal vez fenicio, como lo era la misma divinidad, hermana de la Istar asiro-babilónica y la Astarté siro-fenicia. Desde Fenicia, el culto de Afrodita pasó a Citera, factoría de los fenicios, y a Chipre, lo cual explicaría los apelativos de Citera y Cipris que Homero da a la diosa. Después se extendió por toda Grecia e incluso llegó a Sicilia.

En sus orígenes, Afrodita fue, a imagen y semejanza de las grandes divinidades asiáticas, una diosa de la fecundidad, cuya acción se extendía a la Naturaleza entera, tanto a las plantas y animales como a los seres humanos. Después se convirtió en la diosa del amor, tanto en sus formas más nobles como en las más degradantes.

La Afrodita Urania, o « celeste », era la divinidad del amor puro, del amor ideal. La Afrodita Genitrix, o Ninfia, era la protectora y abogada del matrimonio. A ella acudían en demanda de esposo doncellas y viudas. Por el contrario, la Afrodita Pandemo, o « vulgar », llamada también Porne, era la diosa del amor impuro y venal, que favorecía a las cortesanas. Bajo el influjo de su leyenda, Afrodita convirtiéndose más tarde en una divinidad marina (Pelagia, Pontia).

Culto y representaciones. Los principales centros del culto de Afrodita eran Pafos, en la Isla de Chipre, y Citera, en la de Creta; entre sus santuarios más famosos hay que citar el templo de Cnido en Caria, y el de Cos. La Afrodita Pandemo era venerada en Tebas, donde se podía ver una estatua de la diosa, forjada con los espolones de los navíos que habían conducido a Grecia a Cadmo. También recibía culto en Atenas, donde existía un templo de Afrodita Hetera, en el que la diosa aparecía representada sobre un macho cabrío; en Abidos, en Éfeso y, especialmente, en Corinto, donde las cortesanas de la ciudad constituían su cuerpo sacerdotal. La Afrodita Genitrix era adorada en Esparta y en Naupacto (Fócide). La Afrodita Urania tenía templos en Sición, en Argos y en Atenas. Por último, la Afrodita Pelagia, o « marina », recibía especiales honores en Hermíone. En Tesalia se veneraba una Afrodita Anosia « impía », en recuerdo de la cortesana Lais, asesinada por las mujeres del país. En Sicilia, Afrodita tenía un templo célebre en la cima del Monte Érice.

Según el aspecto bajo el cual fuese considerada, Afrodita era representada de distinta manera.

En Sición se veneraba una estatua crisoelefantina de Cánaco, en la que la diosa aparecía



Cabeza de Afrodita victoriosa o guerrera. Escultura romana. Nápoles, Museo Nacional. (Fot. Alinari)

locada con el *polos*. La nobleza y la decencia eran las características principales de esta imagen, que representaba a la Afrodita Urania o a la Afrodita Genitrix.

Sin embargo, el rasgo que predominó en representaciones posteriores de Afrodita fue la sensualidad. Los modelos a que se recurría eran

nerada particularmente en Esparta. Quizá pueda verse en ella un reflejo de la Istar guerrera de los babilonios. La *Venus de Milo* era una Afrodita guerrera.

Nacimiento de Afrodita. Según Homero, Afrodita era hija de Zeus y Dione, divinidad

de rasgos imprecisos considerada como hija de Océano y Tetis y de la que sólo se sabía que estaba estrechamente ligada al culto de Zeus en Dodona. Su mismo nombre, que, al parecer, es la forma femenina del de Zeus (genitivo $\Delta\iota\omega\varsigma$), no hace sino atestiguar su borrosa personalidad. Pero la imaginación popular no podía contentarse con una leyenda tan precaria. Por eso, no costó mucho suplantar la tradición homérica por otra más rica y frondosa.

Cuando el audaz Crono, por instigación de su madre Gea, consumó con su harpe la mutilación de su padre Urano, arrojó al mar los despojos. Éstos quedaron flotando en la superficie de las

aguas, en las que luego se formó una blanca espuma de la que nació Afrodita. La diosa fue llevada luego por el húmedo Céfito a través del mar tumultuoso, costeó Citera y, por último, abordó en Chipre. Las Horas le dispensaron una cálida acogida, la adornaron con ricos vestidos y joyas y la condujeron, finalmente, a la asamblea de los Inmortales. Marchaban a su lado el Amor e Hímero (el Deseo). Los dioses, al verla, quedaron prendados de su belleza, y «cada uno — dice el poeta — deseaba en su corazón tomarla por esposa y conducirla a su morada».

La verdad es que resultaba difícil permanecer insensible. Afrodita era cabalmente el pro-



Afrodita Genitrix. Escultura antigua que se conserva en el Museo Nacional de Nápoles. (Fot. Alinari)



Afrodita guerrera o victoriosa. Escultura romana. Nápoles, Museo Nacional. (Fot. Alinari)

cortesanas célebres, como Cratina, Frine, Cambise — amante ésta de Alejandro —. Así surgieron las Afroditas desnudas de Praxiteles, que conturbaban, según se cuenta, a las piadosas gentes de Cos. Especialmente la de Cnido tenía un evidente carácter voluptuoso.

El mito hesiódico del nacimiento de la diosa inspiró diferentes tipos de Afroditas *anadiómenas*, es decir, «saliendo del baño», como la célebre *Venus Medicis*. También dio origen al tipo de Afrodita «en el baño», tratado profusamente en la estatuaria.

Un tipo distinto es el de la Afrodita «guerrera», representada con armas y casco, y ve-



Nacimiento de Afrodita. Bajorrelieve antiguo. Roma, Galería Borghese. (Fot. Anderson)

totipo de la belleza femenina. Desde sus cabellos dorados hasta sus pies, comparables a la plata, todo era en ella armonía y encanto. Ciertamente que Hera y Atenea era también muy hermosas; pero la altiva belleza de la primera imponía respeto, y la severa hermosura de la segunda paralizaba el deseo. En cambio, de Afrodita emanaba una irresistible seducción. A una perfección de líneas y rasgos añadía una gracia suave, que atraía y subyugaba. «En su rostro afable había siempre una amable sonrisa».

Juicio de Paris. Es fácil de comprender que las demás diosas no vieran con buenos ojos la presencia de esta temible rival en el Olimpo. Primero quisieron disputarle la palma de la belleza. Cuando las bodas de Tetis y Peleo, a las que fueron invitados todos los inmortales, Éride, «la Discordia», furiosa por haber sido excluida, arrojó una manzana en medio de la sala donde estaban reunidos los invitados. La manzana llevaba esta inscripción: «A la más hermosa». Hera, Atenea y Afrodita la reivindicaron para sí, y para zanjar la cuestión se convino, por orden de Zeus, en recurrir al juicio de un mortal. El elegido fue el troyano Paris, que, en las laderas del Monte Ida, de Frigia, apacentaba los rebaños de su padre Priamo. Acudieron a él las diosas, conducidas por Hermes. Paris, ante lo embarazoso de la situación, quiso excusarse, pero tuvo que someterse a la voluntad de Zeus, expresada por Hermes. Una después de otra, las tres divinidades trataron de forzar su decisión añadiendo, al poder de sus encantos, seductoras promesas. «Si me otorgas el premio — dijo Hera — te daré el imperio sobre toda el

Asia». Atenea prometió al pastor la victoria en cuantos combates emprendiera. Y Afrodita, que no tenía cetros ni victorias que ofrecer, se limitó a soltar los broches de su túnica y desprenderse del ceñidor. Además, se comprometió a dar a Paris como compañera a la más hermosa de las mortales. El veredicto fue entonces dictado, y el pastor dio a Afrodita la codiciada manzana. Ello suponía la conquista de Helena, esposa de Menelao. Pero ni Hera ni Atenea le perdonaron el haber herido su amor propio, y se vengaron cruelmente de Paris entregando su país a la destrucción y a la muerte, de la que no escapó ni el propio Paris.

Desde entonces, la soberanía de Afrodita fue indiscutida. Incluso Hera no tenía reparos en recurrir a su antigua rival cuando quería reconquistar a su voluble esposo, y, así, le pedía su maravilloso ceñidor, que podía encadenar por igual los corazones de los inmortales y los de los humanos. «En él se encontraban reunidas — dice Homero — todas las seducciones: el amor, el deseo y la suave conversación que encanta y roba el corazón de los más sabios».

Como diosa del amor, Afrodita había recibido de la fortuna «la conversación seductora, la graciosa risa, las suaves mentiras, los encantos físicos y la dulzura del amor». Tales eran sus dominios. Pero en ocasiones, igual que los demás dioses, tomaba partido en las disputas de los mortales. Así, participó al lado de los troyanos, en las luchas desarrolladas al pie de las murallas de Ilion, no sin daño por su parte. Un día en que acudió en auxilio de su hijo Eneas, formando con los pliegues de su velo un baluarte que lo defendiera de los tiros de los griegos, fue

reconocida por Diomedes. Éste, que sabía que la diosa no tenía valor, se lanzó contra ella y le produjo una ligera herida en la mano. Afrodita regresó apresuradamente al Olimpo ante las miradas burlonas de Atenea que decía: «Sin duda Cipris acaba de inducir a una griega a que siga a estos troyanos que tanto quiere, y mientras acariciaba esta mujer un broche de oro, ha herido su delicada mano». En el Olimpo, acudió



El juicio de París. Curiosa interpretación de una escena antigua, por un alemán del siglo XVI. Pintura de Lucas Cranach, Carlsruhe, Museo. (Fot. Bruckmann)

con su queja al padre de los dioses. Pero éste, sonriente, le dijo: «No te han sido atribuidas a ti, hija mía, las cosas de la guerra; ocúpate en los dulces trabajos del amor».

Amores de Afrodita. La belleza de Afrodita había turbado a todos los dioses. Sin embargo, fue el más feo y deforme, Hefesto, el que consiguió hacerla su esposa. Un matrimonio tan disparatado no podía ser en modo alguno feliz, y pronto Afrodita buscó consuelos en el propio Olimpo. Es conocido el episodio de Ares, con quien la diosa se dejó sorprender por su marido. Hermes, otro seductor, fue, al parecer, más hábil. Por otra parte, Afrodita sentía un incon-

fesable placer en enloquecer a los Inmortales, inspirándoles pasiones violentas e impulsándolos a aventuras amorosas. Con excepción de Atenea, Ártemis y Hestia, ninguno consiguió sustraerse a su influencia. El señor del Olimpo sucumbió también a su poder: «Afrodita extravió el espíritu de Zeus, engañó su alma prudente y unió al dios con mujeres mortales».

Para vengarse, «Zeus inspiró a su vez a Afrodita el deseo de unirse con un hombre mortal». Así, la diosa concibió una pasión irresistible por el troyano Anquises, cuya belleza podía parangonarse con la de los dioses. Un día en que éste apacentaba sus rebaños en el Monte Ida, Afrodita fue a su encuentro. Con anterioridad, ella se había trasladado a su santuario de Pafos, donde las Cárites habían untado su cuerpo con un aceite incorruptible y oloroso y la habían adornado con sus joyas más preciosas: «Su velo brillaba más que la llama; llevaba brazaletes, pendientes y collares de oro; su pecho delicado resplandecía como la Luna». Mientras Afrodita subía por el Ida, peludos lobos, leones de erizadas crines, y ágiles panteras, jugueteaban en torno a ella. «Ante esto se alegró su interior, e infundió el amor en sus corazones».

Cuando estuvo junto a Anquises, la diosa se hizo pasar por la hija de Otreo, rey de Frigia, y le manifestó su deseo de convertirse en su esposa. Sin tardanza, Anquises condujo a Afrodita al tálamo, recubierto con pieles de oso y de león; y allí «un mortal, por la voluntad de los dioses y del destino, durmió con una inmortal sin saber quién era ésta».

Al despertar, Afrodita se mostró a Anquises en todo su divino esplendor, y como se turbase el pastor por temor a la vejez prematura que aqueja al hombre que se ha unido a las diosas inmortales, Afrodita tranquilizó su ánimo y le prometió un hijo que sería semejante a los dioses. Sólo le pidió que no revelase jamás el nombre de su madre. Así se anunció el nacimiento del que había de ser el piadoso Eneas.

Pero Anquises no fue el único mortal a quien unió Afrodita. Los fenicios que frecuentaban las islas del Egeo y los puertos del Peloponeso habían introducido en estos lugares relatos de los amores de su diosa Astarté con Adonis. Naturalmente, los griegos los aplicaron a Afrodita, y esta aventura constituyó uno de los asuntos más frecuentemente tratados por poetas y artistas.

Entre los favoritos de Afrodita podemos citar a Faetonte, hijo de Eos y de Céfalo. Faetonte fue raptado en su juventud por la diosa, y se convirtió en «el guardián nocturno de sus templos sagrados»; Ciniras, considerado a veces como el padre de Mirra — y, por tanto, de Adonis —, sería otro de sus enamorados. Pero lo corriente es considerarlo como el fundador del culto de Afrodita en la Isla de Chipre, en la que reinaba.

En la misma Chipre, en Amatunte, vivía un escultor llamado Pígnalión. Apasionado por su arte, su único deleite lo constituía aquel mundo de mudas estatuas creadas por su cincel. Acha-cábase su misantropía a la aversión que sentía por la conducta de las Propétides. Eran éstas unas jóvenes de Amatunte que se habían atrevido a negar la divinidad de Afrodita. Por ello, y como castigo, la diosa les inspiró tal grado de impudor, que se entregaban al primero que llegaba. Finalmente, acabaron por ser metamorfoseadas en rocas. Pígnalión rehuía, pues, el contacto con las mujeres, aunque no dejaba de dedicar a Afrodita un ferviente culto. Y he aquí que un día esculpió en marfil una estatua femenina de singular belleza, hasta el punto de que se enamoró de ella perdidamente. ¡Pero la fría imagen no correspondía a sus muestras de ardorosa pasión! Un amante tan singular movió a piedad a Afrodita. Un día que estrechaba entre sus brazos la estatua inerte, Pígnalión sintió que el marfil tenía aliento y que a sus besos replicaba con otros besos. La estatua vivía.

Este prodigio es una prueba manifiesta del poder soberano que tiene Afrodita sobre toda la Creación. Su alegría fecunda alcanza a la Naturaleza entera: al verla, como dice Lucrecio, «el cielo calmado arroja torrentes de luz, y las olas del mar le sonríen». Sin embargo, Afrodita es también la diosa temible que mueve a las mujeres a extravíos pasionales. ¡Ay de aquellas a quienes ha escogido como víctimas! Traicionarán a su padre, como Medea o Ariadna; abandonarán su hogar para seguir a un extranjero, como Helena; o buscarán amores incestuosos, como Mirra o Fedra, llegando incluso, como en



Afrodita tratando de retener a Adonis cuando éste se dispone a partir para la cacería donde encontrará la muerte. Pintura de Tiziano. Roma, Palacio Corsini.
(Fot. Anderson)

el caso de Pasífae, a monstruosas y bestiales aberraciones.

Con todo, Afrodita era también la protectora de las uniones legítimas, y figuraba, como hemos visto, en el número de las divinidades del matrimonio. Las madres espartanas le ofrecían sacrificios al casar a sus hijas. Mérope y Cleodora, hijas de Pandáreo, fueron criadas por ella, a la muerte de sus padres, con leche, vino y miel, y, llegado el momento, la diosa pidió al todopoderoso Zeus «el cumplimiento, para ellas, de un feliz himeneo». Si sólo hubiese intervenido Afrodita en su destino, Mérope y Cleodora habrían sido esposas irreprochables, pero en el momento de su boda las raptaron las Harpías, quienes las entregaron al servicio de las odiosas Erinias.

Hermafrodito. Entre los hijos de Afrodita se cita una joven, Harmonía, que casó con Cadmo, y un muchacho, Hermafrodito. La primera era hija de Ares, y el segundo, de Hermes.

Para ocultar su falta, Afrodita entregó a Hermafrodito, recién nacido, a las ninfas del Monte Ida, quienes se encargaron de su crianza. El niño creció entre riscos, y al cumplir quince años se había convertido en un ser de carácter salvaje, que gustaba de largas carreras por bosques y montañas. Encontrándose un día en Caria, llegó a orillas de un lago de límpidas y frescas aguas y sintió deseos de bañarse en él. Salmacis, la ninfa que reinaba en este lago, lo vio y se enamoró del joven. Los esfuerzos del tímido Hermafrodito por rechazar a Salmacis



Los amores de Afrodita y Adonis. Bandeja de plata, época romana. París, Biblioteca Nacional.
(Fot. Giraudon)

chocaron con la obstinación de ésta, que envolvía el cuerpo del adolescente con sus apasionados abrazos. Al no poder vencer la resistencia que se le oponía, la ninfa exclamó: « Tus esfuerzos son vanos ¡oh, cruel amante! Quieran los dioses que nada pueda separarlo jamás de mí, ni apartarme de él ». Al punto, los dos cuerpos quedaron unidos, formando uno solo. « Bajo una



Eros de Praxíteles. Roma, Museo del Capitolio.
(Fot. Anderson)

doble forma, no son ni hombre ni mujer; parecen no tener sexo y tener los dos ».

Después de este hecho, las aguas del lago adquirieron la propiedad de privar de su vigor a quienes se bañaban en ellas. Con ello se cumplía el voto supremo que había formulado Hermafrodito antes de que Salmacis lo arrastrara definitivamente a las profundidades del lago.

En esta fábula singular se ha querido ver una supervivencia del culto de « Afrodita barbuda », que se veneraba en Chipre.

SÉQUITO DE AFRODITA

Eros. Eros figura en lugar destacado entre los compañeros habituales de Afrodita. Descendió en época homérica, Eros aparece en la *Teogonía* hesiódica como hijo de Erebo y de la

Noche. Su misión específica es la de coordinar los elementos constitutivos del Universo. Eros « aporta armonía al caos » y permite a la vida alcanzar su desarrollo. Esta divinidad primitiva, personificación semiabstracta de una fuerza cósmica, apenas tiene que ver con el Eros tradicional, cuyos rasgos constitutivos se fijaron mucho más tarde.

Sobre la cuestión de sus orígenes existen discrepancias. Según unos, su madre es la diosa Ilitia; según otros, es hijo de Iris y Céfiro. Una tradición lo presenta como nacido antes que Afrodita, a quien recibía, junto con las Horas, en la costa de Chipre. Pero otra tradición, más extendida, lo considera como hijo de Afrodita. Respecto a su padre, los antiguos vacilaban entre Ares, Hermes y Zeus.

Era el más joven de los dioses: un muchacho alado, de gracia bulliciosa, cuyas travesuras y caprichos constituían el tormento de dioses y humanos. Sus armas eran el arco y las flechas, y sus tiros encendían en los corazones el fuego de la pasión amorosa. Su malicia lo llevaba hasta el extremo de faltar al respeto a su madre, quien lo castigó más de una vez privándolo de las alas y el careaj. Pero generalmente era el celoso servidor de Afrodita, a la que ayudaba a embellecerse y acompañaba a sus salidas. Mientras la diosa se demoraba con Ares en amorosa conversación, Eros se divertía manejando las pesadas armas del dios de la guerra o poniéndose su empenachado y reluciente casco. Más adelante lo veremos jugando igualmente con las armas de Heracles.

Este dios encantador y cruel, que se complace en atormentar a los humanos, que, al decir de Anacreonte, paga con un tiro doloso la hospitalidad que recibe, fue víctima, en alguna ocasión de las pasiones que inspiraba a los demás. Como ejemplo, véase la graciosa historia de Psique, forjada en época tardía y de carácter más filosófico que mitológico.

Eros y Psique. Psique (que en griego significa « alma ») era una princesa tan hermosa, que suscitó los celos de Afrodita, hasta el punto de que ésta encargó a su hijo Eros que castigase a la insolente mortal. Inmediatamente, un oráculo ordenó al padre de Psique que condujese a la joven, bajo la amenaza de terribles desgracias si se incumplía la orden, a la cumbre de una montaña, donde la esperaba un monstruo. Resignada y presa a la vez de temor, esperaba Psique que se realizase el oráculo, cuando sintióse repentinamente levantada por los brazos de Céfiro y transportada a un magnífico palacio. Por la noche, cuando Psique se disponía a dormir, apareció en la oscuridad un misterioso ser, el cual dióse a conocer como el esposo que le había sido destinado. Psique no veía su rostro; sólo oía su voz, que le pareció suave, y sus palabras, llenas de ternura. Pero



Eros y Psique. Pormenor de un grupo antiguo. Roma, Museo del Capitolio. (*Fot. Anderson*)

antes de que amaneciera, desapareció el extraño visitante, no sin haber obligado a Psique a que declarase, bajo juramento, que no intentaría descubrir su ignorado rostro. Pese a lo singular de la aventura, la joven se conformó con su nueva situación. En el palacio nada le faltaba, excepto la presencia de su amado esposo, que sólo acudía a su lado cuando ya había anochecido. Y así se habría prolongado indefinidamente su felicidad de no haberse interpuesto sus herma-

las cercanías ; pero las aguas la condujeron sana y salva a la otra orilla. Luego, presa de la cólera de Afrodita, Psique fue sometida por la diosa a pruebas terribles, que, a pesar de todo, consiguió superar, gracias a una ayuda misteriosa. Incluso hubo de descender a los infiernos. Por último, Eros, apiadado del arrepentimiento de su desgraciada esposa, a la que nunca dejó de amar y proteger, acudió a Zeus, rogándole que lo uniera a Psique. El señor del Olimpo accedió a la súplica de Eros, y concedió a Psique la inmortalidad. La propia Afrodita olvidó su resentimiento, y las bodas de los dos amantes fueron celebradas con grandes muestras de alegría en la morada de los inmortales.

Junto a Eros suele verse a otras divinidades. Las principales son Hímero y Poto, personificaciones ambas del deseo amoroso.

Las Cárites. Por último, el séquito de Afrodita suele completarse con las Cárites. Aunque a veces son consideradas como hijas de Helio y Egle, lo co-

rriente es citarlas como hijas de Zeus y la ninfa Eurínome. Eran divinidades risueñas, ante cuya presencia sonreía la Naturaleza y el corazón de los mortales. « Con vosotras — dice Píndaro —, todo se vuelve suave y encantador ». Su número y sus nombres varían a menudo. Según la época y los lugares, eran llamadas : Caris y Pasítea, en los poemas homéricos ; Clía y Faenna, en Esparta ; Hegémone y Auxo, en Atenas. Pero la tradición más difundida fija en tres el número de las Cárites : Áglae, Eufrosina y Talía. En su calidad de compañeras de Afrodita, cuidaban de su tocado, y su ayuda era inestimable para la diosa cuando ésta quería realzar con adornos su natural poder seductor.

Al volver la primavera, las Cárites, junto con las ninfas, formaban coros de danza, marcando con los pies un compás cadencioso. Ello era debido a que estas divinidades, en las que se ha querido ver una personificación de los



Las Cárites. Bajorrelieve del altar de los Doce Dioses. Arte griego. Museo del Louvre. (Estas figuras suelen ser interpretadas a veces como las Euménides, y a veces como las Parcas.) (Fot. Anderson)

nas, que, devoradas por los celos, sembraron la duda en su corazón : « Si tu esposo no deja ver su rostro es porque debe de ser un terrible monstruo ». Tanto llenaron las importunas los oídos de Psique, que ésta, olvidándose de su promesa, levantóse, sin hacer ruido, una noche en que su esposo descansaba a su lado, y encendió una lámpara para contemplar su misteriosa cara. Entonces surgió la maravilla : en lugar del monstruo temible vio que se trataba del ser más hermoso, de Eros en persona. Al pie de la cama yacían su arco y sus flechas. En su arrobo, la imprudente Psique, que quería observar mejor los rasgos, inclinó la lámpara sobre él y cayó una gota de aceite en la espalda del dios. Éste, sobresaltado por la quemadura, reprochó a Psique su falta de fe, y desapareció.

Al propio tiempo se esfumó el palacio, y Psique volvió a encontrarse sobre la roca, en espantosa soledad. Primero pensó en matarse, para lo cual se arrojó a un río que corría por

rayos solares — si bien en sus orígenes fueron diosas de la Naturaleza —, tenían como atribuciones el hacer brotar las plantas y madurar los frutos. Si Áglæ es «la brillante», Talía es «la que hace florecer», y el nombre de Eufrosina revela en su significado la alegría resultante de los beneficios que dispensa el sol: «la que alegra el corazón». Tanto por su origen como por sus atribuciones, las Cárites mantenían estrechas relaciones con Apolo. Por eso suelen figurar en el séquito del dios de Delos.

También eran consideradas como diosas del agradecimiento (χαρις), por lo que se les asignaba a veces como madre a Lete, «el Olvido». En efecto, el agradecimiento suele ser olvidado fácilmente.

El más célebre santuario de las Cárites se encontraba en Orcómeno de Beocia, en el que recibían adoración en forma de aerolitos. Asimismo tenían dos templos en Atenas.

Al principio, las Cárites iban vestidas con un largo quiton y llevaban corona. Más tarde — desde fines del siglo IV antes de Jesucristo — fueron representadas como tres jóvenes desnudas, cogidas por los hombros.

POSIDÓN

Carácter y atribuciones. Aunque lo corriente es considerar a Posidón como una divinidad marina, el verdadero lugar de este dios es el Olimpo, entre los inmortales.

Sobre sus orígenes es difícil compartir la opinión de Heródoto, que lo suponía oriundo de Libia. Tal vez pueda ser considerado como una antigua divinidad pelágica, más antigua incluso que Zeus. Respecto a sus atribuciones, al principio fueron muy amplias. Pero con el tiempo se limitaron, hasta quedar reducidas al elemento líquido.

Es posible que este Posidón primitivo, dueño soberano, haya sido una divinidad celeste, como parece indicarlo su principal atributo, el tridente, probable símbolo del rayo. Suplantado más tarde por Zeus, conti-



Las Tres Gracias. Grupo antiguo. Duomo de Siena. Las diosas están representadas aquí en su actitud tradicional. (Fot. Anderson)



Posidón. Estatua de comienzos del siglo V a. de J. C., hallada en Beocia. Atenas, Museo Nacional. (Fot. Alinari)

nuó, no obstante, dominando sobre la Tierra, como lo demuestran las luchas que sostuvo contra otras divinidades, que le disputaron la supremacía en varias regiones de Grecia. También lo atestiguan los epítetos que le asigna Homero, como el de *Enosiectón*, «el que conmueve la tierra». Posidón era, en efecto, el dios de los terremotos. Incluso en la época en que sus atribuciones quedaron circunscritas al mar, Posidón conservó su carácter de divinidad importante, y fue equiparado con el Zeus celeste, el Zeus Enalios (marino), cuyo poder se extendía a todo el universo físico.

Posidón, como personificación del principio húmedo, fue considerado como un dios de la fecundidad y de la vegetación.

Culto y representaciones. Posidón era el dios nacional de los jonios del Peloponeso, quienes, al emigrar al Asia, llevaron también allí

su culto. En el Peloponeso era objeto de especial adoración, y en Esparta se lo llamaba incluso Genetlios, «el creador». Su culto se extendió a toda Grecia, especialmente a las ciudades ma-

mada Arne, y así creció, sin saberlo su padre. Se contaba incluso que el dios niño había sido entregado por su madre a Cafira, hija de Océano, la cual lo educó en Rodas con ayuda de los Telquines.



Ruinas del templo de Posidón en el Cabo Sunio (Grecia). (Fot. Boissonnas)

ritimas, en algunas de las cuales, como Corinto, Rodas y Ténaro, llegó a suplantar a la divinidad local.

Posidón tenía animales especialmente consagrados, los caballos, que simbolizaban las fuentes que brotaban del suelo, y los toros, que representaban su acción fecundante o su impetuosidad. En el transcurso de ciertas fiestas dedicadas al dios, llamadas *Taureia*, eran arrojados al mar toros negros.

También se celebraban carreras de caballos en honor de Posidón; esta práctica era originaria de Tesalia, donde se contaba que el dios creó el caballo con un golpe de su tridente.

La figura de Posidón, tal como nos la han transmitido los artistas de la Antigüedad, guarda un extraordinario parecido con la de Zeus. Tiene en común con él la majestad cuando aparece de pie con el busto desnudo y apoyado en su tridente. Pero su fisonomía suele ser menos serena, y su expresión, preocupada.

Leyenda de Posidón. Es hijo de Crono y Rea, y, como tal, compartió la suerte de sus hermanos, que fueron tragados por su padre. Para volver a ver la luz, fue necesario que Crono ingiriese un brebaje que le administró Zeus, aconsejado por Metis. Según otras versiones, Rea consiguió sustraer a Posidón a la voracidad de su padre, dando a éste un potrillo para que se lo comiera y ocultando a su hijo entre un rebaño de corderos, junto a Mantinea. Posidón fue confiado luego a una nodriza lla-

Si bien equiparado a Zeus por su nacimiento y su dignidad, no por ello dejaba de estarle sometido. El dios del mar se lamentaba de ello hasta la irritación, y se atrevió incluso a conspirar con Hera y Atenea para destronar a Zeus. Pero éste era el más fuerte, y Posidón hubo de pagar su frustrada rebelión sirviendo por espacio de un año al orgulloso Laomedonte, para quien construyó la muralla de Troya.

Sin embargo, la extensión de su imperio era tal que le permitía satisfacer sobradamente su ambición. Además del mar, Posidón tenía también bajo su dominio los lagos y los ríos, y, en cierto modo, la Tierra le pertenecía también, puesto que la sostenía con sus aguas y podía conmoverla a su capricho. Recuérdese que, cuando la guerra de los Gigantes, hendió con su tridente las montañas y las precipitó al mar, con lo que dio origen a las primeras islas. Y cuando Tesalia era sólo un inmenso lago, fue él quien rompió en dos el macizo del Eta y abrió un cauce para el río Peneo.

La sed de dominio de Posidón era proverbial, hasta el punto de que en muchas ocasiones le originó conflictos con los demás dioses.

Ya hemos tratado de la disputa que tuvo con Atenea con motivo de la posesión del Ática, disputa que terminó con la victoria de la diosa. Entonces, Posidón inundó el Ática. Pero no consiguió sustraer a Atenea el territorio de Trecén, que Zeus asignó por igual a ambas divinidades.

Posidón no tuvo mejor suerte con Hera. Disputaba a esta diosa el dominio de la Argó-

Cuando Zeus luchó contra los Titanes y los Gigantes, Posidón lo secundó y dio muerte al gigante Polibotes, arrojándole una peña que desprendió de la Isla de Cos y luego se convirtió en la Isla de Nisiro. Una vez conseguida la victoria en común, la herencia paterna se dividió, como es sabido, en tres lotes: a Zeus le correspondió el vasto cielo; a Hades, la densa tiniebla y a Posidón, el inmenso mar.

lide, y el veredicto, dado por el dios fluvial Ínaco, junto con los ríos Asterión y Cefiso, le fue desfavorable. Como castigo, Posidón suprimió el caudal de los tres ríos y secó la Argólida.

También surgió una querrela entre Posidón y Hielo sobre el Istmo de Corinto. El árbitro elegido fue Briareo, quien concedió el Acrocorinto a Helio, dejando el resto del Istmo para Posidón. Con ello se inició el culto especial de que fue objeto Posidón en el Istmo de Corinto, y que tuvo como principal manifestación los Juegos Ístmicos.

Por último, Posidón disputó, sin éxito alguno, Egina a Zeus, y Naxos a Dioniso. Además tuvo que ceder a Apolo el territorio de Delfos, cuya posesión había compartido hasta aquel momento con Gea, y a cambio del cual recibió la Isla de Calauria.

En cambio, la soberanía de Posidón sobre el mar fue siempre respetada. Estableció su morada en las profundidades del Egeo, donde «había sido construido para él un palacio magnífico, y resplandeciente, de duración eterna». Cuando salía de él, unía al carro sus rápidos corceles, de cascos de bronce y dorada crin. El propio Posidón, vistiendo armadura de oro y con un látigo artísticamente fabricado, lanzaba su carro por la superficie de las aguas. En torno suyo retozaban los monstruos marinos, que habían abandonado los profundos abismos para festejar a su soberano. El mar se abría gozoso a su paso, y el carro volaba ligero sobre las olas, que no llegaban a mojar su eje de bronce. Pero, de ordinario, al salir Posidón se producían terribles tempestades, que se interpretaban como la manifestación de la ira turbulenta del dios.

Anfitrite. La esposa de Posidón se llamaba Anfitrite, que en sus orígenes fue la personificación femenina del mar. Era hija de Océano o de Nereo. Mientras danzaba un día con sus hermanas en la Isla de Naxos, Posidón se fijó en ella y la pidió en matrimonio. Anfitrite lo rechazó primero y se refugió junto a Atlante; mas Posidón envió en su busca a un delfín, que descubrió el lugar donde se hallaba Anfitrite, y la devolvió a su dueño. El dios, para recompensar a su fiel mensajero, lo convirtió en astro.

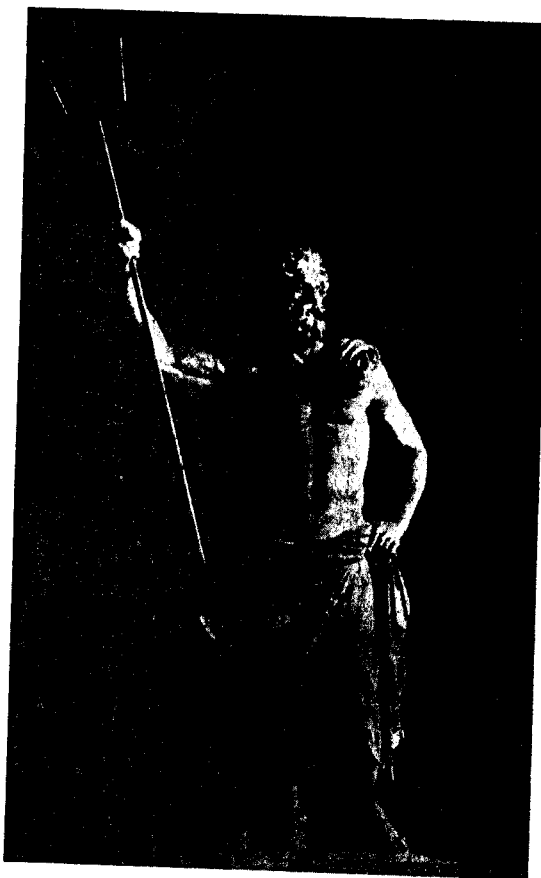
Desde entonces Anfitrite reinó con Posidón como soberana. Aparecía sentada, al lado de su esposo, en el carro divino que arrastraban tritones soplando cuernos marinos. A veces empuñaba el tridente, símbolo de la realeza de Posidón.

De la unión de Posidón y Anfitrite nació un hijo, Tritón, y dos hijas: Rode, que dio su nombre a la Isla de Rodas y fue la madre de las Heliades, y Bentesicime, que se estableció en Etiopía. Anfitrite, que era una buena esposa, soportó con paciencia las incontables infidel-

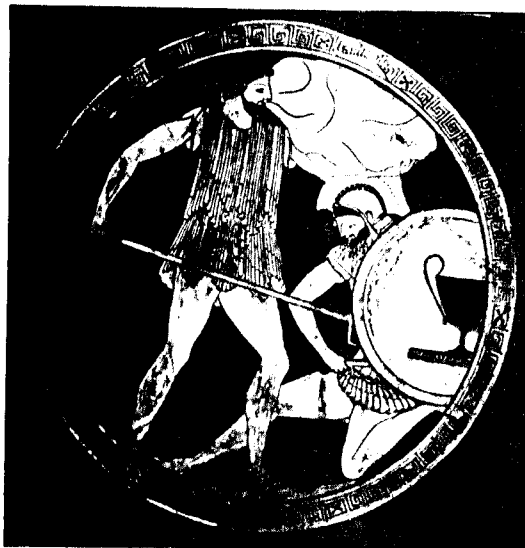
dades de Posidón. Sólo una vez dio rienda suelta a sus celos; fue por Escila, que en sus orígenes era una ninfa extraordinariamente hermosa. Enloquecida Anfitrite por el amor que Posidón concedía a Escila, arrojó hierbas mágicas en la fuente donde ésta se bañaba, y Escila quedó convertida en un horrible monstruo. Otras versiones atribuyen a Circe esta metamorfosis.

Aventuras amorosas de Posidón. De las numerosísimas amantes de Posidón sólo citaremos aquí las principales.

Entre las diosas figuran Gea y Deméter. Gea fue la madre del temible gigante Anteo. Deméter, para escapar a las asechanzas del dios, tomó la forma de una yegua. Posidón, a su vez, se metamorfoseó en caballo, y de esta unión nacieron una hija, cuyo nombre se halla envuelto en el misterio — tal vez sea Despoina —, y el caballo Arión, que tenía en su parte derecha pies humanos y gozaba del don de la palabra.



Posidón de Milos. Atenas, Museo Nacional. El dios tiene aquí el porte majestuoso de un verdadero Zeus.
(Fot. Boissonnas)



Posidón castigando al gigante Polibotes. Escena representada en un fondo de copa griega. París, Biblioteca Nacional. (Fot. Giraudon)



Anfitrite entrega a Teseo la corona de oro en presencia de Atenea. Fondo de copa griega. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)

Transformado asimismo en caballo — según otros, en ave —, Posidón logró seducir a Medusa en el propio templo de Atenea. La diosa,

irritada por esta profanación, trocó en serpientes los cabellos de Medusa, y cuando Perseo cortó la cabeza de ésta, la sangre que fluía por la herida dio origen a Crisaor y al caballo Pegaso.

De Alcione, una de las Pléyades, Posidón tuvo una hija, Etusa, que fue amada por Apolo, y dos hijos, Hiperenor e Hirio. Este último reinó en Beocia, y por favor de los dioses fue padre del gigante Orión, del que trataremos más adelante.

La harpía Celeno dio a Posidón dos hijos: Lico, que reinó en las Islas Afortunadas, y Eurípilo, que desempeñó un destacado papel en la guerra de Troya y participó en la expedición de los Argonautas.

Otro Eurípilo, que reinó en la Isla de Cos y fue muerto por Heracles, era hijo — así como el argonauta Anceo — de Posidón y Astipalea, hermana de Europa.

Quione, hija de Bóreas, fue seducida por Posidón, del que tuvo un hijo, Eumolpo. Para disimular su falta, arrojó al mar al recién nacido; pero Posidón lo salvó y le condujo a Etiopía, donde lo confió a los cuidados de su hija Bentesicime. Más tarde, Eumolpo se convirtió en su yerno.

Etra era hija de Piteo, rey de Trecén. Durante un sueño, Ateneo le ordenó que se dirigiera a la Isla de Esferia y ofreciese un sacrificio sobre la tumba de Esfero. Cuando se encontraba en el templo para cumplir la orden, Etra fue atacada por Posidón. Después casó con Egeo y fue madre de Teseo.

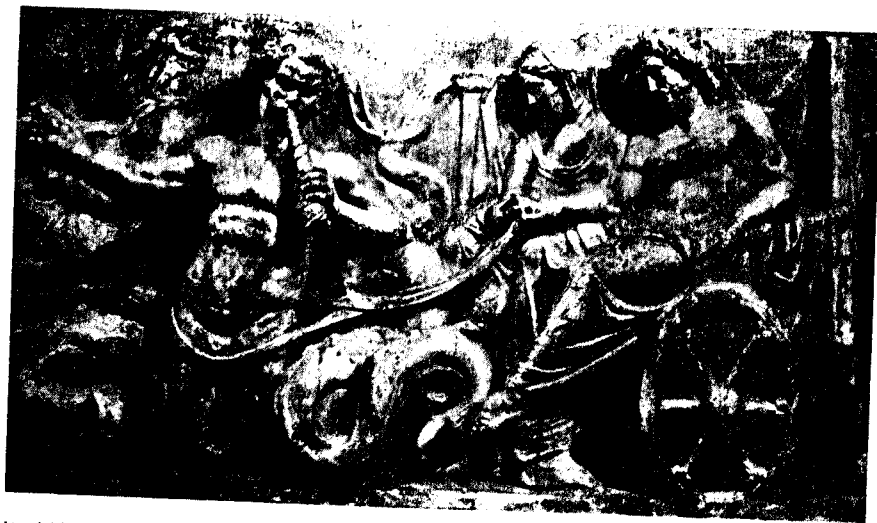
Teófane, hija de Bisaltes, tenía, por su extraordinaria belleza, muchos pretendientes. Para



Disputa de Atenea y Posidón por la posesión del Ática. Vaso griego de Amasis. París, Biblioteca Nacional. (Fot. Giraudon)

sustraerla a estas asiduidades, Posidón trasladó a la joven, de quien se había enamorado, a la Isla de Crínisa. Hasta allí la siguieron sus galanteadores, en vista de lo cual el dios metamorfoseó a Teófane en cabra, y a los habitantes de la Isla, en ovejas, en tanto que el propio Posidón se transformaba a sí mismo en carnero. Tiempo después, Teófane dio a luz al famoso carnero del vellocino de oro.

Álope, hija de Cerción, engendró un hijo de Posidón; lo abandonó en las montañas, después de haberlo vestido con las ropas más finas y



Posidón y Anfitrite sentados en un carro conducido por tritones. Friso de un altar del templo de Neptuno en Roma. Munich, Glptoteca. (Pol. Giraudon)

vistosas. Amamantado primero por una yegua, el recién nacido fue recogido más tarde por unos pastores, que se presentaron con su hallazgo a Cerción. Éste, al ver los vestidos del niño, vino en conocimiento de la falta cometida por su hija, y como castigo ordenó que fuese encerrada a perpetuidad, y, además, que la criatura fuese expuesta nuevamente. Pero una vez más acudió a amamantarla la yegua fiel, por lo cual el hijo de Álope recibió el nombre de Hipótoo. Más tarde, cuando Cerción fue muerto por Teseo, Hipótoo subió al trono de su abuelo.

Por haber saqueado un bosque consagrado a Deméter, Erisictón, rey de Tesalia, fue presa de un hambre insaciable. Para aplacarla vendió todos sus bienes, hasta que, no habiendo conseguido su propósito, puso en venta lo último que le quedaba: su propia hija, Mestra. Mas Posidón, que amaba a la joven, concedió a ésta el don de transformarse y escapar con ello al asedio de sus compradores. Esta estratagema permitió a Erisictón vender varias veces a su hija, hasta que, por último, se descubrió el juego, y el insaciable hambriento no tuvo otro recurso sino el de devorarse a sí mismo.

Cuando la Argólida se encontraba sin agua, debido a la cólera que contra Ínaco sentía Posidón, Dánao envió a sus hijas en busca del precioso líquido. Una de ellas, llamada Amímone, hirió inadvertidamente a un sátiro que estaba dormido, y éste se arrojó sobre la muchacha. Según otras versiones, Amímone habría sido sorprendida por el sátiro durante el sueño. Sea lo que fuere, Posidón intervino, ahuyentó al sátiro y libertó a Amímone, quien le concedió al instante cuanto le pidió. En recompensa, el dios, con un golpe de su tridente, hizo brotar de la peña las

fuentes de Lerna. De esta unión concibió Amímone un hijo, Nauplio, que más tarde fue el fundador de Nauplia, y a quien se tragaron las olas por haber blasfemado contra los dioses. También se vinculaba a la leyenda de Posidón el origen de otra fuente, la de Pirene, junto a Corinto. De la ninfa Pirene, hija de Aqueloo o de Posidón, el dios tuvo dos hijos, que sucumbieron de muerte violenta. Su madre, incon-

solable, no cesaba de llorar, y sus lágrimas dieron origen a la célebre fuente.

La ninfa Tiro, hija de Salmoneo y Acidece, se enamoró del río Enipeo. Posidón, que amaba a la muchacha, desesperaba ya de poder hacerla suya cuando un día en que Tiro paseaba por la orilla del Enipeo, concibió la idea de metamorfosearse y adoptar la figura del río. Puso en práctica en el acto su idea, y la muchacha, engañada por el disfraz, se entregó. De esta unión nacieron dos hijos, Pelias y Neleo, que, abandonados primero por su madre, fueron recogidos más tarde por unos pastores, que los criaron junto a sus manadas de caballos. Entretanto, Tiro casó con Creteo, rey de Yolcos, y fue objeto de malos tratos por parte de la madre de su esposo, Sidero. Posteriormente, Pelias y Neleo regresaron junto a su madre y dieron muerte a la pérfida Sidero.

Descendencia de Posidón. Entre los incontables descendientes de Posidón, mencionaremos sólo algunos:

Eufemo, hijo de Europa, recibió de su padre la facultad de andar sobre las aguas y participó

como segundo de a bordo en la expedición de los Argonautas.

Halirrotio, hijo de la ninfa Éurite, por haber violentado a Alcipie, hija de Ares, fue muerto por este dios. Este asesinato promovió una disputa entre Posidón y Ares, y con tal motivo fue instituido en Atenas el Tribunal del Arcópag.

Évadne, hija de Pítane, desde su nacimiento fue confiada a Épito, rey de Fesana, en Arcadia. Más tarde tuvo un hijo de Apolo, llamado Íamo.



Posidón persiguiendo a Etra. Hidria ática del siglo V antes de J. C. Roma, Museo Vaticano. (Fot. Alinari)

Los Moliónidas, hijos gemelos de Molfone, nacieron de un huevo de plata. Su parecido era tan extraordinario, que las leyendas posteriores les atribuyeron un solo cuerpo con dos cabezas, cuatro brazos y otras tantas piernas. Mandaron las tropas de Augias que se enfrentaron con Heracles, y fueron muertos por este héroe.

Cieno, hijo de Cálce o Hárpale, abandonado en la costa al nacer, fue recogido por unos pescadores. Habiendo subido al trono de Colono en Tróade, tuvo de su primera mujer, Proclea, dos hijos, llamados Tenes y Hemítea. Su segunda esposa, Filónome, se enamoró de Tenes, y como no pudo lograr sus intentos, lo calumnió ante su padre. Entonces Cieno ordenó que Tenes y su hermana Hemítea fuesen encerrados en un cofre y arrojados al mar; pero intervino Posidón y los salvó de una muerte cierta. Luego, Tenes llegó a Ténedos y se convirtió en el rey de la Isla. Informado Cieno de la verdad de lo ocurrido, dio muerte a Filónome y fue a reunirse con su hijo. Los dos combatieron en las

filas troyanas contra los griegos y murieron a manos de Aquiles. Como Cieno era invulnerable, Aquiles tuvo que aniquilarlo sirviéndose de la correhuela que ataba su casco; pero cuando quiso despojarlo de sus armas, el cuerpo de Cieno se transformó en cisne.

Por último, citaremos, en relación aparte, unos cuantos seres monstruosos y malévolos, que se entroncan también con Posidón.

Ámico, hijo de la ninfa Melia, era rey de Bitinia. Tenía una fuerza prodigiosa, por lo que desafiaba a enfrentarse con él, en pugilato, a los extranjeros que abordaban en sus dominios. Cuando los Argonautas tocaron el país, no falló la provocación de Ámico; pero Pólux aceptó su reto y lo mató.

Los Alóadas nacieron de la unión de Posidón e Himedia, esposa de Aloco. Eran dos gemelos, Effialtes y Olo que crecían anualmente en proporción tal, que a los 9 años tenían casi 20 m. de altura. Ya hemos relatado su intento de escalar el Olimpo, el cautiverio de trece meses a que sometieron a Ares y, finalmente, su muerte, debida, según unos, a los tiros de Apolo, y, según otros, a la astucia de Ártemis. Sus crímenes los precipitaron en el Tártaro. Allí, espalda contra espalda, estaban atados a una columna con una cadena formada por serpientes entrelazadas. Se les atribuía la fundación de Asera y la institución del culto de las Musas en el Helicón.

Cerción, hijo de Posidón y de una hija de Anfiction, habitaba en Eleusis. A cuantos viajeros pasaban por allí los obligaba a medir sus fuerzas con él, y a los que vencía les daba muerte. El único que consiguió vencerlo fue Teseo, quien le mató. Cerción era padre de Álope, amada también por Posidón.

Teseo acabó asimismo con otro de los hijos de Posidón: el bandolero Sinis. Éste vivía en el Istmo de Corinto y sometía a los viandantes a un cruel suplicio: los ataba en la copa de dos pinos, que luego doblegaba y soltaba. Teseo le infligió la misma muerte.

Otro monstruo de crueldad fue Busiris, rey de Egipto, hijo del dios y de Anipe o, según otros, de Libia. Habiendo asolado su territorio un período de hambre y sequía, Busiris consultó a un adivino de Chipre, quien le profetizó que la calamidad no cesaría si no se inmolaba anualmente a un extranjero. Busiris empezó esta sangrienta práctica con el propio adivino, y la prosiguió hasta que a Heracles, a raíz de su llegada a Egipto, le tocó ser una de las víctimas. Pero cuando estaban ya a punto de degollarlo, el héroe se revolvió, rompió sus cadenas y mató a Busiris y a su séquito. Esto señaló el final de los sacrificios humanos en Egipto. A esta relación de monstruos podría añadirse el ciclope Polifemo, hijo de Posidón y de la ninfa Toosa.

En esta monstruosa descendencia atribuida a Posidón, quizá se pueda ver una pervivencia

de la impresión terrorífica que causaron en la remota Antigüedad las veleidades del mar tempestuoso. También se afirmaba, como cosa frecuente, que Posidón suscitó contra sus enemigos monstruos terribles, y se citaba el que envió a saquear la Tróade para vengarse de Laomedonte; el que, a instancias de las Nereidas, asoló Eliopía para castigar así el orgullo de Casiopea, madre de Andrómeda; el toro furioso que devastó la llanura de Maratón, y el dragón que causó la muerte de Hipólito, hijo de Teseo.

HESTIA

Carácter y atribuciones. La palabra griega *ἑστία* (*hestia*) significa el *hogar*, o sea, el punto de la habitación donde se conservaba encendido el fuego. La dificultad que existía en épocas remotas para procurárselo explica suficientemente la solicitud e incluso la veneración de que era objeto. Además, en torno al hogar se reunía la familia. Si alguno de sus miembros se separaba de ella para fundar un nuevo núcleo, se llevaba del hogar familiar una partícula de fuego, que simbolizaba la perpetuidad de la estirpe. En la época en que las familias se agruparon en una unidad superior, hubo igualmente en cada ciudad un hogar común, donde se avivaba el fuego público. Por último, el fuego de la *hestia* fue utilizado en los sacrificios. Todo esto explica que la *hestia* tuviese pronto carácter sagrado, de igual forma que lo tuvo el Agni védico, carácter que fue personificado más tarde en una divinidad que tomó el nombre del objeto simbolizado.

Hestia es, pues, como Hefesto, una divinidad del fuego. Pero mientras el dios representa el elemento ígneo en sus manifestaciones celestes o subterráneas, Hestia personifica el fuego de la casa, el fuego, por así decirlo, «domesticado». De aquí el carácter familiar y social de esta divinidad, que cuenta entre sus atribuciones la de proteger no sólo la habitación y la familia, sino también la ciudad. Posteriormente, Hestia simbolizó, por analogía, el fuego central de la Tierra y aun la Tierra misma. Pero esta concepción fue más filosófica que mitológica.

Hestia era venerada en casi todas las ciudades griegas, en cuyo pritaneo tenía su altar. La Hestia de Delfos fue objeto de un culto especial, porque se consideraba que esta ciudad ocupaba el centro del mundo habitado, con lo que su hogar venía a ser el hogar común de toda Grecia. Los templos de Hestia se caracterizaban por su forma circular.

Las representaciones figuradas de Hestia son raras. Glauco de Argos esculpió una estatua para Olimpia; también Paros poseyó una imagen famosa. Se representaba a Hestia unas veces sentada, otras de pie, pero siempre en actitud inmóvil.

Hestia no surgió, como las demás divinidades, de la imaginación popular. De aquí que su leyenda mitológica sea más bien precaria.

En Hesíodo — pues Homero, anterior a él, ignora la divinidad de Hestia —, la diosa aparece como el primer fruto de la unión de Crono y Rea. Era, pues, la hermana mayor de los olímpicos, sobre los que tuvo siempre precedencia. Los mortales conocían bien esta primacía, pues en los sacrificios le reservaban la parte más suculenta de las víctimas, y en los banquetes se le dedicaban las primeras y las últimas libaciones. En el Olimpo, la dignidad de Hestia no fue discutida jamás, y se reconocía sobre todo su primogenitura. Sin embargo, no parece que la diosa la haya utilizado mucho como privilegio, ya que apenas terciaba en las disputas de los inmortales. «Hestia — dice Platón — se halla sola, en reposo, en la morada de los dioses». Acerca de su persona, únicamente se sabe que Posidón y Apolo la solicitaron en matrimonio y fueron rechazados. Para terminar definitivamente con sus solicitudes, se colocó bajo la protección de Zeus, ante quien hizo juramento solemne — tocando con sus manos la cabeza del señor de los dioses — de permanecer virgen para siempre. Zeus aceptó su juramento, y, «en compensación del matrimonio, le concedió disfrutar de la grasa de los sacrificios, sentada en el centro de la morada celeste, y ser la divinidad más venerada por los mortales». Hestia comparte, pues, con Atenea y Ártemis, el privilegio de la castidad, y cuenta entre las que se mantuvieron incólumes al poder de Afrodita.



Hestia. Estatua antigua del siglo V a. de J. C. Roma, Museo Comunal. (Fot. Alinari)

DIVINIDADES SECUNDARIAS DEL OLIMPO

El Olimpo es una sociedad organizada por el estilo de las sociedades humanas. De aquí que por debajo de los dioses omnipotentes exis-

tan ciertas divinidades secundarias, que tienen asignadas diversas funciones.

Temis. Podemos encabezar esta serie con Temis. Temis, hija de Urano y Gea, pertenece



La Temis de Rhamnunte.
Atenas, Museo Nacional.
(Fot. Boissonnas)

a la estirpe de los Titanes que suplantaron los olímpicos. Pero en vez de caer en desgracia, como les ocurrió a sus hermanos, continuó siendo venerada en el Olimpo. Más aún: Zeus la escogió como mujer al empezar su reinado. Se contaba que las Moiras la transportaron junto a Zeus desde las regiones lejanas en que reside Urano. Cuando, más tarde, Hera se convirtió en la esposa del dios de los dioses, Temis continuó, sin embargo, al lado de éste, asistiéndolo con su consejo. Y no parece que Hera lo tomase a mal. Cuando llegaba a la asamblea de los dioses, Temis era precisamente quien le ofrecía la copa de néctar.

En efecto, la misión de Temis en el Olimpo era la de regular el ceremonial, mantener el orden, convocar a los dioses y preparar sus festines.

Por lo demás, era servicial y obsequiosa. De manos de Rea recibió, según se cuenta, a Zeus niño, cuando su madre quiso sustraerlo a la voracidad de Crono. Luego protegió el laborioso nacimiento de Apolo y Ártemis, e incluso se decía que donó a Apolo el oráculo de Delfos, que Temis heredó de su madre Gea.

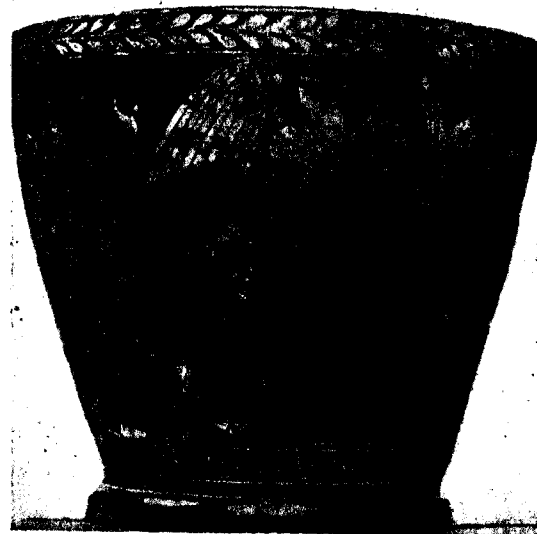
En la Tierra, sus atribuciones eran también amplias. Temis era, ante todo, la diosa de la justicia. Protegía a los justos — de aquí su epíteto de « Soteira », « la protectora » — y castigaba a los culpables. En su nombre, y con arreglo a sus insinuaciones, los jueces emitían los fallos. También era diosa de la prudencia. Por eso se le daba el apelativo de « Eubulos », « la buena consejera », y como tal presidía las asambleas públicas. Por último, como era la intérprete de la voluntad de los dioses, tenía el don de emitir oráculos. Temis fue quien sugirió a Deucalión, después del diluvio, el modo de repoblar la tierra, y ya hemos visto cómo, en determinado momento, poseyó el oráculo de Delfos.

De su unión con Zeus, Temis tuvo varios hijos: las Horas y las Moiras o Parcas. También fueron consideradas hijas suyas las Hespérides.

El culto de Temis se extendió por toda Grecia. En la ciudadela de Atenas tenía un templo, y se le dedicaron también santuarios en Trecén, Tanagra, Olimpia y Tebas, donde recibió culto junto con Zeus Agoraios.

Se representaba en figura de una mujer de porte grave y semblante austero. Como atributo tenía las balanzas.

Iris. Ponto y Gea tuvieron, entre otros, un hijo llamado Taumante, que se unió a Electra, hija de Océano y Tetis. De esta unión nacieron las Harpías e Iris. Esta última, que para los antiguos era la personificación del arco iris, desempeñaba en el Olimpo las funciones de mensajero divino, concretamente al servicio de Zeus. Cuando el señor de los dioses tenía que dar una orden a los demás inmortales, encargaba de su transmisión a Iris. Si quería manifestar su voluntad a los hombres, también era Iris la que bajaba en vuelo ligero a la Tierra, ya en figura humana, ya conservando sus rasgos divinos. En este caso aparecía vistiendo larga y holgada túnica, ciñendo su cabellera con una cinta, y con el caduceo en la mano. Era reconocida por las alas de oro que salían de sus hombros. A veces, como Hermes, llevaba sandalias aladas. En ciertas ocasiones hendía los aires rauda como el viento; en otras, se deslizaba por el arco iris que une el cielo con la Tierra, y con la misma soltura atravesaba el elemento líquido. Un día la envió Zeus a buscar a la diosa marina Tetis. « Entre Samos y las peñas de Imbros — dice Homero — Iris se saltó a las sombrías olas,



Iris entre dos silenos. Esquifo griego (vaso para beber)

y el estrecho gimió. Lanzóse la diosa al abismo, cual bola de plomo ajustada al cuerno del toro salvaje, que va a llevar la muerte a los peces voraces». El propio mundo infernal se abría a su paso, como ocurría cuando, por orden de Zeus, iba a buscar allí el agua del Éstige en una copa de oro, sobre la cual prestaban los inmortales su temible juramento.

Aunque consagrada a Zeus, Iris se dedicó también, e incluso en mayor grado, al servicio de Hera. No sólo transmitió sus mensajes o cumplió sus venganzas — como cuando descendió a Sicilia, con los rasgos de Berve, para incendiar la flota de Eneas —, sino que desempeñó fielmente funciones serviles cerca de su persona. Así, preparaba su baño, la ayudaba en su tarea diaria de componer su tocado y permanecía sentada, día y noche, al pie del trono de su ama, sin que jamás la venciera el sueño y sin que, por otra parte, pudiera permitirse desatar su ceñidor o sus sandalias.

Iris prestaba asimismo servicios a las demás divinidades. Cuando los dioses regresaban al Olimpo en sus carros, ella era la encargada de desenganchar sus corceles y procuraes el manjar divino. Cuando Afrodita fue herida por Diomedes, Iris « cogió y separó de la refriega a la abrumada diosa », la ayudó a subir en el carro de Ares y, empuñando ella misma riendas y látigo, fustigó los caballos.

Su temperamento servicial benefició incluso a los mortales. Habiendo oído que Aquiles se lamentaba de que las llamas de la pira consumía demasiado lentamente el cuerpo de Patroclo, Iris se dirigió espontáneamente al encuentro de los vientos, que estaban reunidos en banquete en la morada del violento Céfiro, y suplicó a éste y a Bóreas que acudiesen a avivar la hoguera.

Algunas versiones presentan a este Céfiro como esposo de Iris, y pretenden que Eros sería el fruto de esta unión.

En Delos gozó de una veneración especial, y se le ofrecían pasteles de trigo y miel e higos secos.

Hebe. Los griegos rendían culto a Hebe en su calidad de diosa de la juventud. Tenía un altar en el Cinosarges de Atenas, y en Flunte se le consagró un bosque de cipreses que gozaba del derecho de asilo. Además, tenía un templo en Sición.



Hebe. Pormenor de una pintura de vaso antiguo. Ruvo (Italia). (Fot. Alinari)



Ganimedes y el águila. Mármol antiguo. Roma, Museo Vaticano. (Fot. Alinari)

Hebe era hija de Zeus y de Hera. Por tener el privilegio de la eterna juventud, representaba el tipo divinizado de la doncella consagrada, en la familia antigua, a las labores domésticas. Por eso cumplía en el Olimpo diversas obligaciones.

Así, cuidaba de la limpieza de su hermano Ares; lo bañaba y le ponía vestidos magníficos. Cuando su madre Hera se aprestaba a abandonar el Olimpo, Hebe preparaba el carro, « adaptando rápidamente al eje de hierro las curvadas ruedas y atando al extremo de la lanza del vehículo un hermoso yugo de oro, al que ponía doradas correas ». Sin embargo, su función principal consistía en presentar a los dioses, en sus banquetes, el néctar y la ambrosía. Andaba entre las divinidades llevando el jarro lleno del divino licor, que escanciaba en las copas. Según se cuenta, con motivo de una caída, que la dejó

expuesta en posición poco conveniente a las miradas de los dioses, fue separada de sus funciones y sustituida por Ganimedes.

Cuando Heracles fue admitido, después de su muerte, en el seno de las divinidades olím-

raptase en la Tróade y lo trasladase al Olimpo. Contábase también que el dueño de los dioses adoptó la figura de un águila, y de este modo raptó al hermoso adolescente. El rapto de Ganimedes se situaba en distintos lugares: unas veces en Harpagia,

de Misia; otras, en el Ida de Frigia, y otras, finalmente, en el promontorio de Dárdano.

Para recompensar a Tros de la pérdida de su hijo, Zeus lo obsequió con unos magníficos corceles, «rápidos como la tempestad».

Una vez admitido en el Olimpo, Ganimedes se convirtió en el copero de los dioses, que se complacían admirando su belleza.



Las Horas y el dios Pan. Bajorrelieve votivo de época griega. Roma, Museo del Capitolio. (Fot. Alinari)

picas, no sin aplacar antes la cólera de Hera, le fue entregada la graciosa Hebe por esposa. De esta unión nacieron dos hijos: Alexiades y Aniceto.

Ganimedes. En su forma primitiva, Ganimedes parece haber representado la divinidad encargada de esparcir por la Tierra las aguas del cielo. Ha sido relacionado con el *soma* védico, que como él, fue raptado por Indra, el cual había adoptado la figura de un gavilán. Los astrónomos antiguos lo identificaron con Acuario.

Ganimedes era venerado en Sición y Fliunte, junto con Hebe.

Se representaba como un adolescente tocado con el gorro frigio y vestido con una simple capa echada sobre los hombros. Unas veces aparecía sentado junto a Zeus, y, otras, llevado en vuelo por un águila.

A pesar de la función honorífica que desempeñaba en el Olimpo, Ganimedes no era de estirpe divina, sino hijo de Tros, rey de Frigia, y de Calíroo. Así solía creerse, pues no faltaban versiones que atribuyan su parentesco a Laomedonte, Ilo, Asáraco y Eriectón. Sobresalía entre los demás mortales por su extraordinaria belleza. Cautivado por ella, Zeus quiso convertirlo en su favorito, por lo que dispuso que un águila lo

puede ser el año, las estaciones o las horas del día. Estas diversas acepciones se reflejaron en la forma en que sucesivamente fueron concebidas las Horas.

Primero fueron diosas de carácter meteorológico, cuya misión se reducía a difundir por la tierra la lluvia fecunda. Por favorecer el brote y madurez de los frutos, personificaron la primavera y el verano. Posteriormente simbolizaron el orden de la Naturaleza y la sucesión de las estaciones, con las que se acabó por identificarlas.

El número de las Horas varía según los lugares. Los atenienses las adoraban en número de dos: Talo (que da flores) y Carpo (que da frutos). Según Hesíodo fueron tres: Eunomía, Dice e Irene. Más tarde se elevó la cifra a cuatro, e incluso hasta diez u once, según la clasificación de Higino.

A sus atribuciones de carácter físico vinieron a sumarse pronto las de tipo moral. No sólo eran guardadoras del orden físico, sino que tutelaban además el moral, velando por la recta observancia de las leyes (Eunomía), por la justicia (Dice) y por la paz (Irene). Según frase de Hesíodo, las Horas «maduraban las acciones de los mortales». Por último, eran consideradas como las protectoras de la juventud.

Las Horas. El término griego ὥρα, aplicado a estas divinidades, señala un período de tiempo, que

Recibían especiales honores en Atenas, Argos, Olimpia y, sobre todo, en Corinto.

Se las representaba bajo la figura de muchachas que llevaban en sus manos los productos de distintas estaciones, como una rama florecida, una espiga de trigo o una cepa.

En el Olimpo se fijaron las atribuciones de las Horas mucho antes de que su número y sus mismos nombres hubiesen quedado establecidos. Tenían encomendada la custodia de las puertas del cielo, las cuales, con objeto de dar paso a los inmortales, abrían y cerraban, apartando o desplegando una densa nube. Así las vemos en los poemas homéricos, en los que aparecen, además, enganchando al carro de Hera los corceles celestes, alimentados por ellas con ambrosía.

Posteriormente fueron delimitándose sus características. Se supo que eran tres, que se llamaban Eunomía, Dice e Irene, y que eran hijas de Zeus y de Temis. Eran encantadoras muchachas, de hermosa cabellera y grácil andar, adornadas con diademas de oro. En el Olimpo se entregaban a su pasión favorita, la danza, en compañía de las Cárites, y formaban parte también del cortejo de Afrodita, a cuyo adorno contribuían personalmente.

Cuando Zeus envió a la Tierra a Pandora para perder a los mortales, las Horas se aplicaron a embellecerla con guirnaldas para realzar sus atractivos.

En multitud de ocasiones se mostraron solícitas cuidadoras de la infancia y de la juventud. Así, cuando criaron a Hera, o envolvieron en pañales a Hermes al nacer, o trenzaron guirnaldas para abrigarlo, o, finalmente, cuando recogieron a Dioniso al salir del muslo de Zeus. Por eso, Talo, la Hora ateniense, era venerada por los efebos en el templo de Agraulo.

A las Horas se les atribuyen también ciertas aventuras, lo cual suele ser debido a contaminar aspectos suyos con los de

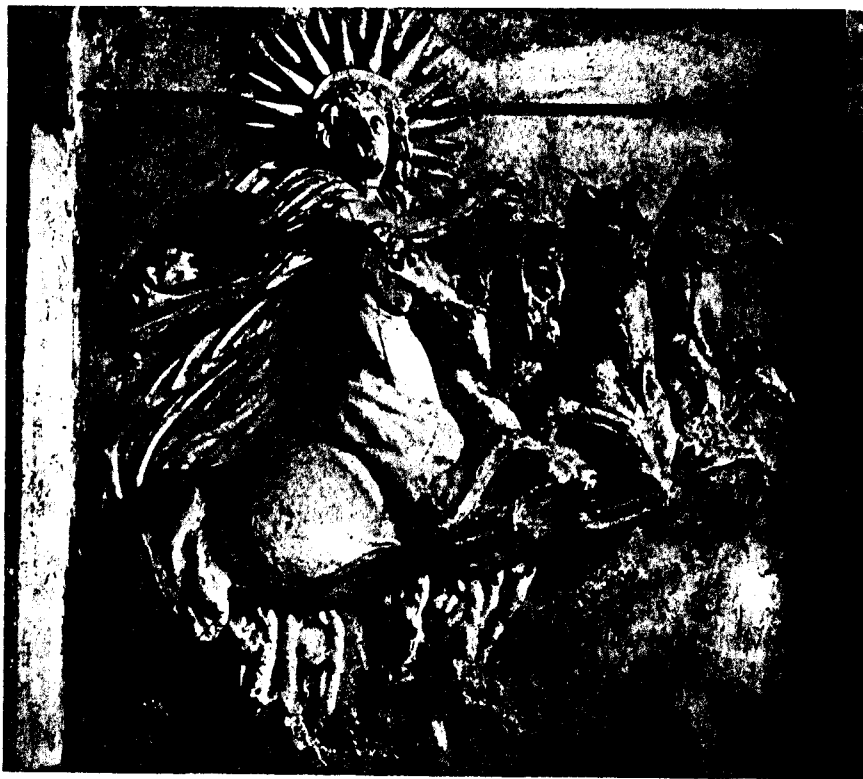
otras divinidades. Así, por ejemplo, se decía que la Hora de la primavera fue amada por Céfito, y que de esta unión nació Carpo, si bien parece que se trata aquí más bien de Cloris, la Flora de los latinos. También Pausanias presenta a Irene como madre de Pluto, porque en Atenas existía una estatua de Irene que llevaba a Pluto en brazos. Sin embargo, esta filiación no se apoya en ninguna base firme. Sobre Carpo, la segunda Hora ateniense, se contaba que, habiéndose enamorado de un joven llamado Camilo, hijo del dios fluvial Meandro, se arrojó desesperada al río y se ahogó. Después, Zeus la metamorfoseó en fruto.

DIVINIDADES SIDERALES Y METEÓRICAS

De la unión del titán Hiperión, hijo de Urano y Gea, con su hermana Tía o Eurifaesa, nacieron tres hijos: Helio (el Sol), Solene (la Luna) y Eos (la Aurora).

HELIO

Aunque los griegos consideraban a Apolo como el dios de la luz solar, el astro propiamente



Helio en su cuadriga. Hallado por Schliemann en Troya. Berlín, Museo. (Fot. Giraudon)

dicho fue personificado por una divinidad específica: Helio. El culto de Helio se remonta, en Grecia, a una época muy remota, y se extendió a la totalidad del territorio: Elide, Apolonia, acrópolis de Corinto, Argos, Trerén, Cabo Té-naro, Atenas, Tracia y, finalmente, como lugar más destacado, la Isla de Rodas, consagrada especialmente al dios, donde había una estatua colosal de Helio, obra del escultor Cares; medía unos 35 m., y los barcos podían pasar con las velas desplegadas por entre las piernas del coloso.

Contábase que Helio, a quien habían dado muerte sus tíos, los Titanes, ahogándolo en el Océano, fue trasladado a los cielos, donde se convirtió en el astro luminoso.

Cada mañana salía Helio, por Oriente de un pantano que forma el Océano en el lejano país de Etiopía. En su carro de oro, que fabricó Hefesto, las Horas unían los alados corceles, de resplandeciente blancura, que arrojaban llamas por su nariz y cada uno de los cuales tenía un nombre: Lampón, Faetonte, Crono, Aetón, Astrope, Bronte, Piroeis, Eoo y Flegonte. El dios empuñaba las riendas e iniciaba su recorrido por la bóveda celeste. «Arrastrado en su rápido carro, ilumina a la vez a los dioses y a los hombres; por su casco de oro lanzan sus ojos formidables relámpagos; cenelleantes rayos se escapa de su pecho, y su luciente casco despidiendo vivo resplandor; en torno a su cuerpo brilla un ropaje ligero, agitado al soplo del viento».

Después de alcanzar, a mediodía, el punto más alto de su carrera, el carro de Helio comenzaba a descender hacia Occidente, y al término de la jornada rendía viaje en el país de las Hespérides, donde parecía sumergirse en el Océano. En realidad, el dios encontraba allí una barca —o una copa de oro— fabricada por Hefesto, en la que lo aguardaban su madre, su esposa y sus hijos; navegaba toda la noche, y al día siguiente se hallaba de nuevo en su punto de partida.

Como residencia de Helio se citaba también la Isla de Ea, donde vivían sus hijos: Eetes y Circe. Se contaba también que sus caballos descansaban en la Isla de los Bienaventurados, en el borde occidental de la Tierra, donde se alimentaban con una hierba mágica.

Helio tuvo otras posesiones en la Tierra. Cuando los dioses se repartieron el Mundo, Helio, que estaba ausente, no fue incluido en el reparto. Quejóse de ello a Zeus, y entonces se le asignó una isla que apenas comenzaba a emerger de las aguas; la llamó Rodas, por ser éste el nombre de la ninfa Rodo, a quien amaba.

En cierta ocasión estalló un altercado entre Posidón y Helio, que se disputaban el Istmo de Corinto. Los dos querellantes eligieron como árbitro al gigante Briareo, quien zanjó el asunto atribuyendo a Posidón el Istmo, y reservando el Acrocórinto para Helio. Posteriormente, éste cedió su parte a Afrodita.

Además de sus caballos, Helio poseía otros animales, que tenía en la Isla Trinacria. Eran siete rebaños de bueyes y otros siete de cabras de hermoso vellón, cada uno de los cuales constaba de cincuenta cabezas. Esta cifra no se alteró jamás, de igual forma que se mantuvo constante la de trecientos cincuenta días y trecientas cincuenta noches del año primitivo. La custodia de estos rebaños fue confiada a dos hijas del dios: Faetusa y Lampetia, que vieron un día cómo llegaban a su territorio Ulises y sus compañeros, los cuales, contraviniendo las órdenes de su jefe, se atrevieron a profanar el ganado divino. «Dando caza a las hermosas terneras de ancha frente que pacían no lejos de la azulada proa, las mataron, cortaron sus carnes en trozos y las pusieron en sus asadores». Lampetia corrió a informar a Helio, quien se quejó a los dioses, amenazándolos con sumergirse en las profundidades del Hades e iluminar a los muertos. Zeus lo tranquilizó con la promesa de traspasar con sus rayos a tan insensatos mortales.

Dios de la luz, Helio era también el dios que lo ve todo y lo sabe todo. De él pudo decirse lo que Píndaro dijo de Apolo: «Es el dios que escruta los corazones, el infalible, a quien no pueden engañar ni los inmortales ni los mortales, ni con sus acciones ni con sus más secretos pensamientos». Análogamente, Shamash era, entre los asirobabilonios, el dios que descubre los delitos de los malvados. A Helio nada se le oculta; lo mismo cuando comunica a Deméter el rapto de su hija, que cuando revela a Hefesto la traición de Afrodita.

Ésta se vengó inspirando a Helio una incontenible pasión por Leucótoe, hija de Órcamo, rey de Babilonia, y de Eurinome. Adoptando la forma de la venerable Eurínome, el dios pudo aproximarse a la joven, que lo acogió sin suspicacia. Pero Clitia, hermana de Leucótoe, que había sido favorecida con las asiduidades del dios, sintióse celosa de la felicidad de su hermana y apresuróse a advertir a Órcamo, el cual condenó a su hija a ser enterrada viva. Presentóse al momento Helio, pero sus rayos no pudieron «devolver el calor vital a los miembros, ya yertos, de su amiga». Incapaz de retornarla a la vida, la metamorfoseó en árbol de incienso. Por lo que respecta a Clitia, al ver a Helio alejado para siempre de su amor, dejóse consumir —si hemos de creer a Ovidio— por la tristeza y la desesperación. «Expuesta a la inclemencia del tiempo, está día y noche tendida en el suelo, desnuda. Sin agua y sin pan, por espacio de nueve días, no tuvo más aliento que el rocío y las lágrimas... Su cuerpo acabó por vincularse a la tierra; una palidez mortal cubrió sus miembros, transformados en un tallo sin color. Su cabeza se convirtió en una flor brillante como la violeta, y, a pesar de las raíces que la encadenan a la tierra, se vuelve sin cesar hacia Helio, a quien sigue amando».

Aludiremos ahora brevemente al episodio de Anaxibia. Esta ninfa, amada por el dios, se refugió, para escapar a su persecución, en el templo de Ártemis Ortia, a orillas del Ganges, en donde desapareció. Como Helio no consiguió dar con ella, se remontó por los aires. De aquí que el lugar se llame Anatolé, que quiere decir *ascensión*.

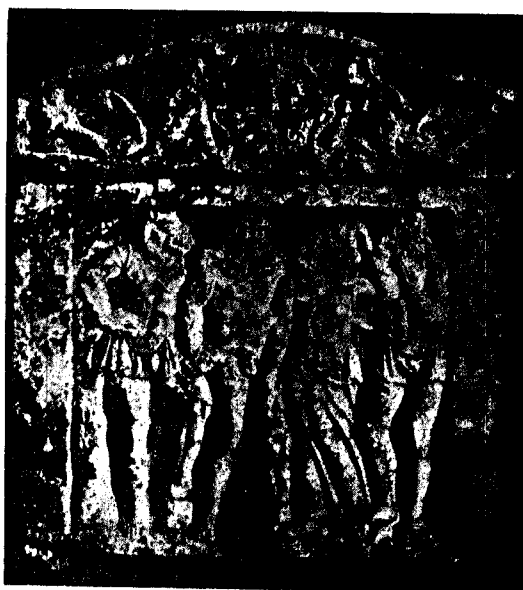
Helio tuvo, además, muchas esposas: la oceánida Perse, que le dio dos hijos, Eetes y Perses, y dos hijas, Circe y Pasífae. Neera, que dio a luz a Faetusa y Lampetia, las dos guardianas de sus rebaños. La ninfa Rodo, de la que tuvo siete hijos, los Heliadas, y una hija, Electrione. Los Heliadas se distinguieron por su aguda inteligencia, y se les atribuía el perfeccionamiento de las construcciones navales, así como la división del día en horas. Uno de ellos, Tenagis, especialmente dotado, provocó la animosidad y celos de sus hermanos, que acabaron por darle muerte. Después de este asesinato, los Heliadas se dispersaron por las islas próximas a Rodas.

Aún podemos mencionar, entre las esposas de Helio, a Gea, de la que tuvo un hijo, Aqueloo; Ifinoe (Ifiboe) o Naupídama, madre de Augias; y, por último, Clímene, esposa de Mérope, rey de los etíopes, la cual le dio siete hijas, las Heliades, y un hijo, Faetonte.

Faetonte. Un día Faetonte se enzarzó en una disputa con Épafo, hijo de Zeus y de Io, quien puso en duda su origen divino. Molesto por esta actitud, el joven fue a quejarse a su madre, la cual intentó tranquilizarlo aconsejándole que pidiese al propio Helio una confirmación de la divinidad de su nacimiento. Así lo hizo Faetonte: dirigióse a Helio y le suplicó una gracia que probase, a los ojos de todos, que él era verdaderamente su hijo. El dios se comprometió a dársela, jurando por el Éstige, irrevocable juramento. Entonces, Faetonte pidió que lo autorizase a conducir por un día el carro del Sol. En vano trató Helio de disuadir al joven de tan descabellado propósito. Atado por su juramento, tuvo que resignarse a confiar a Faetonte las riendas de sus impetuosos corceles. Subió éste a su puesto, pero los caballos, al no sentir el firme pulso de su habitual conductor, emprendieron alocada carrera por el éter, arrastrando al infortunado auriga, que no pudo dominarlos. Entretanto, el carro se aproximó peligrosamente a tierra; los ríos quedaron secos, el suelo comenzó a incendiarse, y pronto el Universo habría sido pasto de las llamas si Zeus no hubiera fulminado con sus rayos al temerario Faetonte, que fue a caer en las aguas del Eridano. Las ninfas recogieron su cadáver y le dieron sepultura. Las Heliades, sus hermanas, acudieron a llorar junto a su tumba, y fueron transformadas en sauces. Sus lágrimas se convirtieron en ámbar, que abunda a orillas del Eridano.

Circe. No menos famosa que Faetonte, en los fastos míticos de Grecia, es la hija de Helio, Circe. Ésta residía al oeste de la Isla de Ea, por lo cual algunos la presentaron como una divinidad lunar. Sin embargo, cabe considerarla como una diosa del amor — de un amor degradante —, comparable a la Istar babilónica, tan duramente tratada por Gilgamés.

Circe es célebre, sobre todo, por sus hechizos y maleficios. Casada con el rey de los sármatas,



Ulises obliga a Circe a devolver a sus compañeros la forma humana. Urna funeraria policroma del siglo iv a. de J. C. Orvieto, Museo. (Fot. Alinari)

envenenó a su esposo y se fue a vivir a la Isla de Ea, donde se construyó un magnífico palacio. Todos cuantos llegaban a la Isla eran víctimas de sus hechizos y transformados en animales por sus filtros mágicos. De este modo, Circe metamorfoseó en cerdos a los compañeros de Ulises. Sólo el héroe consiguió escapar al hechizo gracias a la hierba *moly* que le procuró Hermes. Más aún: obligó a la hechicera a restituir a las víctimas su forma humana. Sin embargo, esto no fue obstáculo para vivir un año a su lado, olvidado de su esposa y de su patria. Circe murió, según se cuenta, a manos de Telémaco, que casó con su hija Casífone.

SELENE

La hermana de Helio, Selene, conocida también con el nombre de Mene, iluminaba con su corona de oro la atmósfera en tinieblas. Al atardecer, cuando su hermano terminaba su recorrido, comenzaba el suyo la divina Selene de



Selene visita a Endimión, dormido. Fresco de la « Casa Grande », Pompeya. (Fot. Alinari)

amplias alas: « Después de bañar su hermoso cuerpo en el Océano, se ponía resplandecientes vestiduras y ascendía por el cielo, en un carro tirado por hermosos corceles ». A veces se la podía ver montando un caballo, un mulo e incluso un toro.

Aunque suele ser considerada como hija de Hiperión y Tía, o Eurifaesa, en ciertas ocasiones se le asigna como padre a Helio o al mismo Zeus.

Su belleza le granjeó el amor del señor de los dioses, del que concibió tres hijas: Pandia, « notable, entre los inmortales, por su hermosura »; Erse (el Rocío) y Nemea. A propósito de esta última, se contaba que el león de Nemea na-

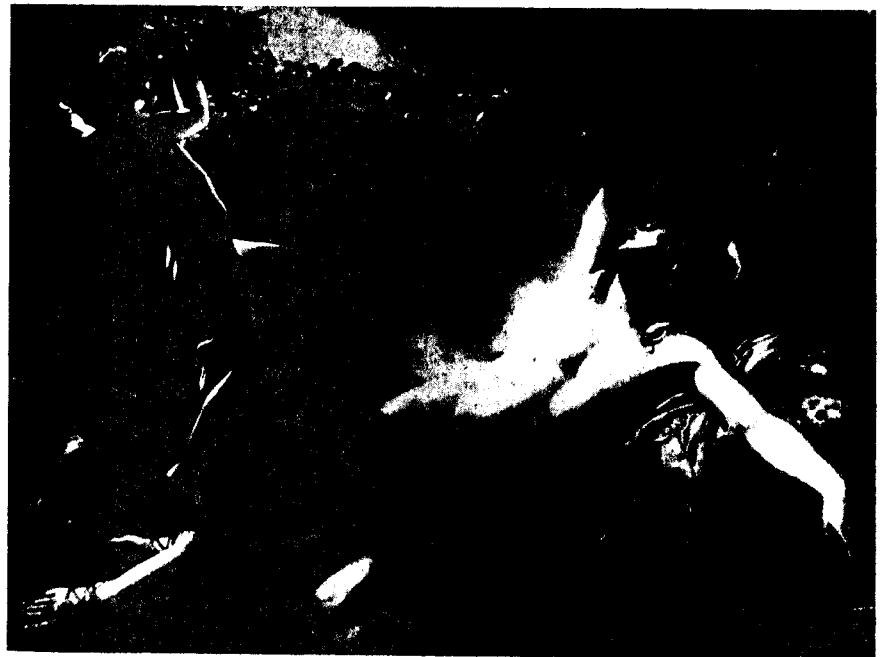
ció también de la unión de Zeus y Selene, y cayó de la Luna a la Tierra.

Un nuevo amor de Selene fue el del dios Pan, que adoptó la forma de un carnero blanco y atrajo a su amada al fondo de un bosque de Arcadia.

Selene y Endimión. Sin embargo, la leyenda ha hecho especial hincapié en los amores de Selene y Endimión. Su relato difería, según fuera explicado en Élide o en Carias. En Élide se decía que Endimión era un rey del país, cuya tumba se mostraba en Olimpia; de su unión con Selene nacieron cincuenta hijas. Y según la tradición caria, Endimión era un joven príncipe que, encontrándose un día de caza, se detuvo a descansar en una fresca cueva del Monte Latmo, donde se quedó dormido. Lo vio Selene, y, cautivada por su hermosura, se aprovechó de su sueño para robarle un beso. Endimión solicitó de Zeus le fuese concedida la inmortalidad y una eterna juventud, a lo que el dios accedió, a condición de que durmiese eternamente.

Según otra tradición, este sueño eterno era como un castigo infligido por Zeus a Endimión porque, una vez admitido en el Olimpo, se atrevió a aspirar al amor de Hera.

Sea de ello lo que fuere, lo cierto es que la fiel Selene bajaba invariablemente cada noche a contemplar en silencio a su dormido amante. Así, los amistosos rayos de luna vienen cotidianamente a acariciar el sueño de los humanos.



El sueño de Endimión. Según Girodet. Museo del Louvre. (Fot. Neurdein)



Muerte de Procris. Según Piero di Cosimo. Londres, National Gallery. (Fot. Hanfstaengl)

EOS

El tercer hijo nacido de la pareja de los Titanes fue Eos, la Aurora, la doncella de dedos de rosa y párpados de nieve. Encargada de transmitir a los hombres las primeras luces del día, abandona cada mañana, al amanecer, el lecho de su esposo Titono, en el Océano, y se eleva por el horizonte en figura de una diosa alada que vuela una urna en la que está contenido el rocío matinal, o bien montada en el caballo Pegaso, con una antorcha en la mano. Sin embargo, lo corriente es verla sobre un carro de púrpura tirado por dos caballos con multicolores arreos.

Sólo en época tardía se individualizó a Eos para distinguirla de Hémera, la diosa del día. Por eso, en sus orígenes era presentada acompañando a su hermano Helio en todo su recorrido.

De su unión con el titán Astreo nacieron los vientos — Bóreas, Céfiro, Noto — y varios astros.

Eos era una diosa joven, brillante, apta para avivar el deseo. De aquí que Ares se enamorase de ella, lo cual despertó el odio de Afrodita. Ésta, como venganza, encendió en Eos un apasionado amor por seres mortales.

Así, se dejó cautivar por ella el gigante Orión, al que Eos raptó y retuvo a su lado con gran disgusto de las divinidades, hasta que Artemis lo mató de un flechazo en la Isla Ortigia.

Eos y Titono. Posteriormente, Afrodita infundió en su corazón una incontenible pasión por Titono, uno de los hijos de Laomedonte. Deseando vincularse a su nuevo esposo por lazos eternos, Eos solicitó para él, de Zeus, la gracia de la inmortalidad. Pero se olvidó de pedirle también la juventud, y, con los años, el que en otro tiempo fue grácil y juvenil amante, se convirtió en un anciano lleno de arrugas. En vano

se esforzó Eos por alimentar a su esposo con la ambrosía celeste que vuelve incorruptibles los cuerpos: tras la vejez siguió una lamentable decrepitud. Entonces, la diosa encerró a Titono en una habitación y atrancó sus brillantes puertas. Y el viejo, sin fuerzas ya, fue consumiéndose en la soledad, hasta que los dioses se apiadaron de él y lo convirtieron en cigarra.

Eos y Céfalo. Entretanto, la voluble Eos iba consolándose con otros mortales, como Clito, nieto del adivino Melampo — que, gracias a ella, fue admitido en el Olimpo — y Céfalo, hijo de Hermes o Deyón, rey de Fócide. El destino de Céfalo fue trágico. Estaba casado con Procris, a quien amaba con ternura, y poco después de sus bodas lo vio Eos un día y se lo llevó a Siria. Pero en vez de corresponder al amor de la diosa, Céfalo tenía todos sus pensamientos puestos en Procris. Irritada por esta obstinación, Eos le hizo dudar de la fidelidad de su esposa y le aconsejó ponerla a prueba. Para ello, Céfalo presentóse disfrazado a Procris y trató de seducirla ofreciéndole preciosas alhajas. La honrada Procris se resistió primero, pero al final la tentación pudo más. En esto, Céfalo dióse a conocer, echó de su casa a su desventurada esposa, que buscó refugio en Eubea y se colocó bajo la protección de Ártemis. La diosa — o Minos, según otras versiones — la obsequió con un perro de maravilloso olfato y una jabalina de blanco infalible, y la devolvió, de forma que no podía ser reconocida fácilmente, a Céfalo, quien, deseando convertirse en propietario del perro y de la jabalina, incurrió en la misma falta en que había caído su mujer. Los dos esposos, no obstante, se reconciliaron; pero Procris, temiendo alguna nueva infidelidad de su marido, lo siguió en sus cacerías y lo espió a escondidas. Un día en que estaba al acecho, oculta en un matorral, vió, aterrada, cómo Céfalo, engañado por el ruido, le disparaba su terrible

jabalina. El asesino hubo de comparecer ante el tribunal del Areópago, que lo desterró de Atenas; retiróse primero a Tebas, junto a Anfitrón, y después a la isla que se conoció posteriormente con el nombre de Cefalonia. Según otra versión, Céfalo, que no podía consolarse de la muerte de Procris, se arrojó al mar desde lo alto del promontorio de Léucade.

Descendencia de Eos. De su unión con Titono, Eos tuvo dos hijos: Memnón y Ematión.



Eos derrama el rocío sobre la Tierra. Lecito griego. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)

Cuéntase de este último que reinó en Arabia y fue muerto por Heracles. En cuanto a Memnón, era rey de Etiopía, y marchó a Troya al frente de un ejército de su país y de aborígenes de Susa, para prestar ayuda a Priamo. Era «el guerrero más apuesto de cuantos se presentaron ante la ciudad. Habiendo dado muerte a Antíloco, hijo de Nestor, murió, a su vez, a manos de Aquiles. Eos obtuvo para él el privilegio de la inmortalidad, pese a lo cual no cesó de llorar cada mañana a su hijo muy amado; estas lágrimas son las que forman el rocío. Probablemente, este héroe responde a una antigua divinidad asiática. En efecto, Memnón era considerado como fundador de Susa, donde se mostraba su tumba, y también pasaba por

haber construido la muralla de Babilonia. Era venerado también en Egipto, donde su nombre sirvió para denominar una estatua parlante, de colosal tamaño, existente en Tebas.

Otros vástagos de Eos fueron: Factonte, hijo de Titono y Céfalo, que Afrodita robó para convertirlo en guardián de su santuario. Por esta vía queda vinculado al planeta Venus. En efecto, otros dos hijos de Eos, Fósforo y Héspero, representan el doble aspecto de Eos como estrella matutina y vespertina.

Fósforo era hijo de Astreo. Se representan con los rasgos de un genio alado, empuñando una antorcha y precediendo al carro de su madre en su marcha por los aires.

Héspero, «el astro más brillante de la bóveda celeste», solía ser considerado como hijo de Atlante. De él nacieron Dedalión — el cual, desesperado por la muerte de su hija Quione, se arrojó desde lo alto del Monte Parnaso y fue metamorfoseado por Apolo en gavián — y Ceix, que casó con Alcíone y fue transformado en ave, junto con su esposa, por haberse atrevido a parangonarse con Zeus y Hera. Contábase también que, habiendo perecido Ceix en un naufragio, Alcíone se arrojó, desesperada, al mar, y Tetis metamorfoseó a los dos esposos en alciones.

Las Hespérides. Por último, se atribuía a Héspero la paternidad de las Hespérides, que, según otros, eran hijas de la Noche y Erebo, o de Fórcine y Ceto, o de Zeus y Temis. Las Hespérides, en número de tres o cuatro (Egle, Eriteis, Héspera, Hestia o Aretusa), vivían al otro lado del Océano, en el confín occidental del Mundo, y personificaban las nubes doradas del atardecer. Su residencia era un maravilloso jardín que producía manzanas de oro, de cuya custodia estaban ellas encargadas. Sin embargo, y puesto que, en griego, *μῆλα* puede significar *manzanas* o *rebaño de corderos*, cabe preguntarse si las Hespérides no serán más bien las guardianas de rebaños celestes, bajo cuya figura se simbolizaban las nubes en las mitologías indoeuropeas.

ORIÓN, LAS PLÉYADES Y LAS HÍADES

Entre las costelaciones, los mitógrafos griegos distinguían especialmente a Orión, las Pléyades y las Híades.

Orión. Orión era un gigante de Beocia, famoso por su belleza. Según unos, era hijo de la Tierra y de Posidón; según otros, de la misma Gea y de Euríalo; una tercera versión le atribuía como padre a Hiríeo, rey de Hiria, en Beocia. Con ocasión de una estancia de Zeus, Hermes y Prometeo en la Tierra, Hiríeo les dio hospitalidad, por lo que ellos, agradecidos, le

prometieron satisfacer el deseo que les formulase. Como lo que pidió fue un hijo, las divinidades enterraron una piel de vaca, que cubrieron de orines y, transcurridos nueve meses, nació Orión. Este curioso sistema de procreación parece ser el resultado de un juego de palabras a base de *ὄρνις*, *orina*. De gigantesca estatura, como para permitirle caminar por el fondo del mar conservando la cabeza fuera del agua, y dotado además de prodigiosa fuerza, Orión sentía una extraordinaria pasión por la caza, que satisfacía junto con su perro Sirio. Primero tuvo por esposa a Side, la cual, por haberse vanagloriado de ser más hermosa que Hera, fue arrojada al Tártaro. Después se enamoró de Mérope, hija de Enopión, rey de Quíos. Para obtenerla, limpió la Isla de toda suerte de bestias salvajes; pero esta diligencia fue en vano. Enopión lo despidió, y entonces Orión violentó a Mérope. Ante el ultraje, el padre de ésta imploró la ayuda de Dioniso, quien infundió a Orión un profundo sueño, del que se aprovechó Enopión para sacarle los ojos. Sin embargo, el gigante supo por un oráculo que recobraría la vista si marchaba hacia el Sol, y se trasladó a Lemnos, donde Hefesto le dio como guía a su hijo Ceda-lión. Una vez curado, Orión pasó a Creta y figuró en el séquito de Ártemis, a la que acompañaba en sus cacerías. Ya hemos dicho que fue raptado por la Aurora. Su final, que se cuenta de diferentes modos, es atribuido en todas las versiones, a Ártemis; en unas, la diosa lo habría aniquilado en la Isla Ortigia, después de su rapto por Eos; en otras, influida por Apolo, lo habría matado involuntariamente (véase Ártemis); finalmente, otra tradición nos dice que su muerte fue debida a una picadura de escorpión, decretada por la diosa para castigar su conato de violentarla, o como despecho por haberse él vanagloriado de destruir todas las bestias salvajes de Creta. Asclepio trató de devolverlo a la vida, pero fue fulminado definitivamente por Zeus, que lo sumergió en el Hades, donde la sombra del gigante continúa destruyendo bestias salvajes con una maza de bronce. Sin embargo, si hemos de atenernos a las versiones más corrientes, Orión habría sido trasladado al cielo. Allí, vistiendo armadura de oro y con una espada en la mano, brilla en las noches de invierno. Su brillo, no obstante, mengua cuando surge la constelación de Escorpión.

Las Pléyades y las Híades. Las Pléyades eran hijas de Atlante y de Pléyone o Etra. Eran siete: Maya, Taigete, Electra, Alcíone, Celeno, Estérope y Mérope. Las tres primeras fueron amadas por Zeus; Alcíone y Celeno tuvieron por amante a Posidón, y Estérope, a Ares. Sólo Mérope hubo de contentarse con el amor de un mortal, Sísifo, por lo que brillaba en el firmamento con menos fulgor que sus hermanas. En efecto, las siete ninfas fueron metamorfo-

seadas en estrellas. Perseguidas en las montañas de Beocia por el cazador Orión, y cuando ya estaba a punto de caer en su poder, imploraron la ayuda de Zeus, quien las transformó en palomas (*πελειαδες*), y las colocó luego en la región celeste. Según otra versión, las Pléyades, inconsonables por la muerte de sus hermanas las Híades, se habrían quitado la vida, y Zeus las habría metamorfoseado en astros. Aparecen en la bóveda celeste a mediados de mayo, anunciando el retorno del buen tiempo.

En cambio, la aparición de las Híades era indicio de la próxima estación de las lluvias, idea que contiene en su mismo nombre, que significa «las Lluviosas». Eran también hijas de Atlante y de Etra o Pléyone. Su número oscila, según los autores, entre dos y siete. Sus nombres son también vagos; los que aparecen como más corrientes en los relatos son los de Ambrosía, Eudora y Coronis; de éstas se contaba que criaron a Zeus en Dodona y, posteriormente, a Dioniso en Nisa. En prueba de reconocimiento por estos cuidados, fueron transformadas en astros y colocadas en la constelación del Toro. También se explicaba su metamorfosis como una recompensa por el dolor de que habían dado muestras al fallecer su hermano Híante, muerto en una cacería por una serpiente o un jabalí.

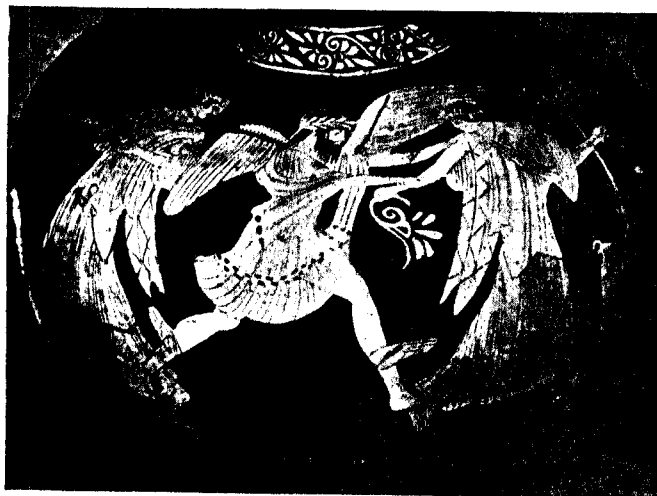
DIVINIDADES DE LOS VIENTOS

El dominio de los vientos se lo reparten cuatro divinidades nacidas de Eos, la Aurora, y de Astreo, el cielo estrellado. Sus nombres son: Bóreas, el viento del Norte; Céfiro, el viento del Oeste; Euro, el viento del Este, y Noto, el viento del Sur.

Bóreas habitaba en los montes de Tracia. Allí fue a buscarlos Iris para encender la pira de Patroclo. Contábase de Bóreas que raptó, a orillas del Iliso, a Oritia, hija de Erecteo, de la que tuvo varios hijos, entre ellos, Quíone, que fue amada por Posidón; Cleopatra, que casó con Fineas, y los dos gemelos, Cetes y Calais, llamados los Boréadas. Éstos tomaron parte en la expedición de los Argonautas, combatieron victoriosamente contra las Harpías y cayeron víctimas de las flechas de Heracles en la Isla de Zenos. A su muerte fueron transformados en vientos favorables procedentes del Nordeste, y recibieron el nombre de Pródromos porque precedían, en su carrera, a la canícula.

Bóreas se metamorfoseó en caballo para unirse a las yeguas de Erictonio; de esta unión nacieron doce hembras, tan ligeras «que corrían por sobre los trigos sin rozar las espigas, y por las olas del mar sin mojarse los pies».

Para conmemorar el rapto de Oritia, los atenienses construyeron, a orillas del Iliso, un templo a Bóreas, por quien sentían especial devoción. En efecto, Bóreas fue el que dispersó



Bóreas raptando a Oritia. Pormenor de una hidria ática del siglo V antes de J. C. Roma, Museo Etrusco del Vaticano

la flota de Jerjes. Bóreas era representado bajo la figura de un hombre alado, muy vigoroso y con los cabellos sueltos al viento. Sin embargo, en el cofre de Cipselo se nos muestra con piernas en forma de serpientes.

Céfiro, compañero habitual de Bóreas, no fue en sus orígenes el hábito ligero y benéfico a cuyo soplo se abren las flores en primavera, sino un viento impetuoso y funesto, que fraguaba tempestades y hacía saltar las aguas del mar. Residió, junto con Bóreas, en las cuevas de la montañosa Tracia. De su unión con la ninfa Poderga nacieron los dos caballos, Janto y Balio, que tiraban del carro de Aquiles.

Posteriormente dulcificóse el violento carácter de Céfiro, y el hermano de Bóreas se convirtió en un viento oloroso que refrescaba las regiones bienaventuradas del Egeo. La tradición le asignaba por esposa a la graciosa Cloris, de la que tuvo un hijo: Carpo (el fruto).

Los atenienses dedicaron a Céfiro un altar en el camino de Eleusis.

En cuanto a Noto y Euro, su personalidad quedó siempre envuelta en vaguedades.

Eolo. Otra tradición, que tiene su fuente en la *Odisea*, colocaba la morada de los vientos en la Isla de Eolia, y se les atribuía un guardián: Eolo. Éste era hijo de Posidón y Arne, y hermano de Beoto. Tras una juventud llena de aventuras fue a residir al Archipiélago de las Lípari, donde se unió a la hija del rey Líparo: Giane. Eolo, por su espíritu piadoso y recto, no tardó en convertirse en amigo de los dioses. Se le atribuía la invención de las velas para los navíos. Zeus lo nombró guardián de los vientos, que podía desencadenar o contener a su gusto. Cuando Ulises abordó en su Isla, Eolo lo acogió hospitalariamente, y, al marchar, le ofreció un

odre en el que estaban encerrados los vientos contrarios a su navegación. Movidos por la curiosidad, los compañeros de Ulises desataron el pellejo, y los vientos funestos quedaron en libertad.

Si en sus orígenes fue su simple guardián, posteriormente, en la mitología romana, Eolo se convirtió en el padre y dios de los vientos. Su lugar de residencia era la Isla Lípára, en cuyas profundas cuevas los tenía encadenados.

La Quimera. Las Harpías. Frente a estos vientos, que pueden considerarse de actividad regularizada, se distinguen varios monstruos, que personifican los vientos tempestuosos, los cuales, « cayendo repentinamente sobre las sombrías olas, desatan en ellas furiosas tempestades para perder a los humanos ». Su padre era Tifaón, hijo de Tifeo, espíritu del huracán, y su madre, Equidna, « que en la parte superior de su cuerpo era una joven ninfa, y en el resto, una espantosa serpiente llena de escamas ». Como ejemplo de estos monstruos bastará citar la Quimera y las Harpías.

La Quimera tenía cabeza de león, cuerpo de cabra y cola de dragón; echaba por la boca espantosas llamaradas. Suele ser considerada como la personificación de la nube cargada de tempestad.

Las Harpías, consideradas también como las hijas de Taumante y Electra, eran las diosas de las tempestades, las « Raptoras ». Homero sólo menciona una: Podarga. Hesíodo cita dos: Aelo y Ocipete. Se trata de seres alados, que igualan en rapidez a las aves y a los vientos. Posteriormente se precisó la figura de las Harpías: eran monstruos con cara de vieja, orejas



La Quimera. Bronce etrusco. Florencia, Museo Arqueológico. (Fot. Alinari)



Parte del friso de la «Tumba de las Harpías», procedente de la Acrópolis de Janto (Licia) (final del siglo VI antes de J. C.). Londres, Museo Británico. La escena central representa a un joven guerrero que ofrenda su casco a un héroe o un dios, sentado. A ambos lados figuran dos Harpías, que tienen en brazos a una mujer. (Fot. Mansell)

de oso, cuerpo de ave y patas provistas de curvadas garras. Su especial placer lo constituía el coger la carne de las mesas de los banquetes para alimentarse con ella o contaminarla, esparciendo olores pútridos y sembrando el hambre por doquier. Así, el adivino Fineas, condenado por Zeus a una vejez eterna sin poder saciarse jamás con ninguna comida, era visitado por las Harpías, las cuales acudían a su mesa a robarle todo cuanto se le servía y manchar con sus excrementos lo que no podían llevarse. Los Argonautas las combatieron, así como los Boréadas, Cetes y Calais, quienes las persiguieron por los aires, hasta vencerlas. Sin embargo, a ruegos de Iris, les perdonaron la vida. Según otras versiones, una de las Harpías se ahogó en un río del Peloponeso llamado Tigres, y la segunda llegó en su huida hasta las Islas Equínadas. Allí dio media vuelta y se dejó caer en la costa. Por eso, estas islas se llamaron Estrófades (de στρέφω, *volver*).

DIVINIDADES DE LAS AGUAS

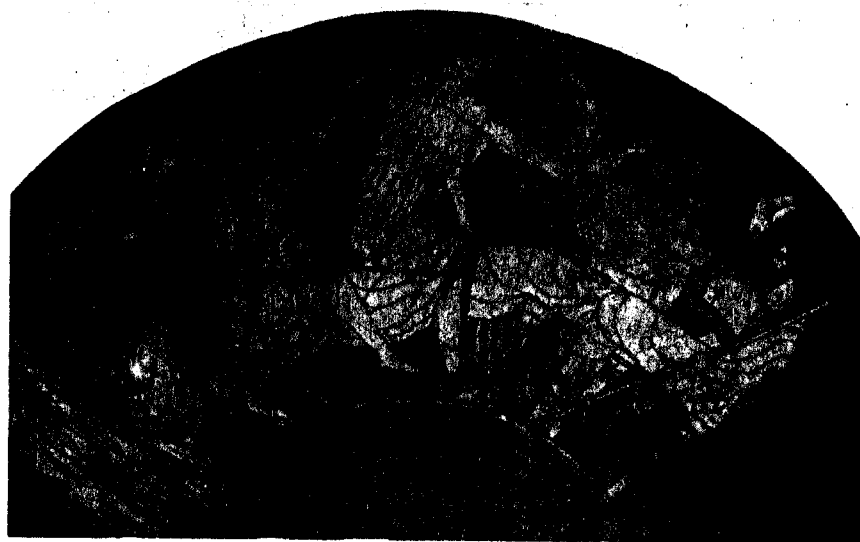
Ponto. Ponto era la más antigua de las divinidades de las aguas. Gea lo dio a luz, sin concurso de varón, en los orígenes del Mundo. En realidad, no es sino la personificación del mar, y siempre ha carecido de una identidad bien definida, hasta el punto de que sólo ha subsistido su nombre. De él se sirvieron en todo tiempo los poetas para designar el mar.

Océano. Los antiguos griegos, igual que los caldeos, creían en la existencia de un inmenso río que, a modo de cinturón líquido alrededor

del Universo, ceñía también las aguas del mar sin confundirse con él. Era el río Océano, que, sin tener fuentes ni desembocadura, daba origen «a todos los ríos, a todo el mar, a todos los manantiales, a todas las aguas profundas de los



El dios Océano. Roma, Museo Vaticano. (Fot. Anderson)



Nereo y las Nereidas. Pormenor de una copa griega. Museo del Louvre. (Fot. Alinari)

pozos». De él salían, para sumergirse de nuevo en sus aguas, todos los astros, con excepción de la Osa, y en sus orillas se encontraban los países fabulosos de los etíopes, los cimerios y los minúsculos pigmeos.

Océano, por su condición de hijo de Urano y Gea y ser uno de los Titanes, era una de aquellas fuerzas elementales que contribuyeron a la formación del mundo. Homero lo presenta como principio de todas las cosas e incluso de las divinidades, y lo considera como un dios que sólo cede en poder a Zeus.

Océano casó con su hermana Tetis, de la que tuvo a las tres mil Océánidas y los tres mil ríos. Según una tradición, Océano y Tetis cuidaron de la infancia de Hera, a la que recogieron en su palacio, situado en el borde occidental del Mundo.

Sin embargo, los Olímpicos acabaron por imponer su dominio no sólo en las aguas, sino también en el resto del Universo. Entonces, el elemento líquido tocó en suerte a Posidón, que se convirtió en dueño indiscutible del mar y los ríos, mientras el viejo Océano quedaba relegado a su lejano retiro.

DIVINIDADES DEL MAR

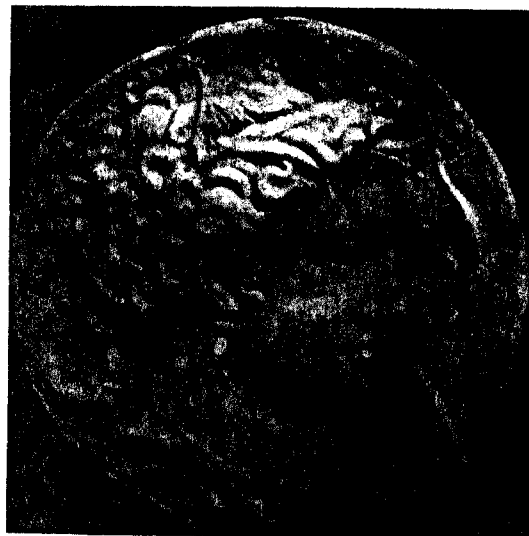
El lugar preponderante que ocupaba Posidón en las creencias religiosas de los griegos fue también causa de que pasasen a segundo plano, pese a su mayor antigüedad, otras divinidades marinas, cuyo culto sólo tuvo un carácter popular en lo sucesivo.

Nereo era hijo de Ponto y Gea. Nació en los orígenes del Mundo, de suerte que el tiempo

acumulado lo convirtió en un anciano venerable. Efectivamente, era conocido como «el viejo del mar». Era bueno y solícito, «y sólo tuvo pensamientos de justicia y moderación». Vivía en las profundidades del mar Egeo con su esposa, la Océánida Dóride, y no abandonaba su morada sino para acudir en ayuda de los navegantes y darles consejos útiles. Sin embargo, sólo hablaba cuando la obligaban a ello, cosa, por otra parte, co-

rriente entre las divinidades marinas. Así, Heracles hubo de recurrir a la fuerza para arrancarle el procedimiento de llegar al país de las Hespérides. Nereo poseía también el don de la profecía: cierto día, Paris lo vio salir de las olas y profetizar la ruina de Troya.

De la unión de Nereo y Dóride nacieron cincuenta hijas, las Nereidas, doncellas hermosísimas, de dorada cabellera, que vivían con su padre en palacios subterráneos, aunque a veces se podían ver, en la superficie del mar en calma, jugueteando sobre las olas con los Tritones.



La ninfa Aretusa. Moneda de Siracusa. (Fot. Giraudon)



Las bodas de Tetis y Peleo. Bajorrelieve de un sarcófago. Roma, Villa Albani. (Fot. Alinari)

De la mayor parte de las Nereidas, sólo conocemos su nombre. Sin embargo, algunas han desempeñado un destacado papel en las leyendas griegas, como vamos a ver seguidamente.

Aretusa cautivó al cazador Alfeo un día en que éste la vio en el bosque, y ella, para escapar a sus asechanzas, se refugió en la Isla Ortigia, donde fue metamorfoseada en manantial. Por su parte, Alfeo, que se quedó en los alrededores de Olimpia, fue transformado en río. Desde entonces, sus aguas, a través del mar y sin confundirse con él, corren hacia la Isla Ortigia, a unirse con las de la fuente Aretusa.

Galatea, otra nereida, fue cortejada por el ciclope Polifemo, pero ella amaba a un joven pastor de Sicilia llamado Acis. Un día, el ciclope sorprendió a los dos amantes conversando en el hueco de una cueva, y aplastó a Acis con una enorme piedra. No obstante, Galatea consiguió que fuera metamorfoseado en río.

Psámate, de su unión con Éaco, tuvo un hijo llamado Foco, que reinó en la Isla de Egina y fue asesinado por Peleo y Telamón. Para vengar el crimen cometido, Psámate envió un monstruoso lobo, que devastó los rebaños de Peleo.

La más célebre de las nereidas es Tetis, cuya extraordinaria belleza le valió ser cortejada por el propio Zeus y por Posidón. Pero como Temis profetizó que Tetis daría a luz un hijo que sería más poderoso que su padre, las dos divinidades, temiendo por su soberanía, renunciaron a sus proyectos, y Zeus prefirió casar a Tetis con un mortal, para lo que escogió al rey tesalio Peleo. Sin embargo, Tetis se resistió a aceptar esta unión, que estimaba deshonrosa, y trató de rehuir a Peleo adoptando diversas formas y metamorfoseándose sucesivamente en pez, en animal terrestre, en onda flúida y en llama. Gracias a los consejos del centauro Quirón, Peleo consiguió, finalmente, apoderarse de Tetis. Las bodas revistieron gran solemnidad, y se celebraron en presencia de todas las divinidades, que ofrendaron a los esposos magníficos regalos. Tetis y Peleo tuvieron un hijo, el famoso Aquiles. Según cierta tradición, precedieron a éste otros seis hijos, que Tetis arrojó a las

llamas por ser fruto de una unión vergonzosa. Pero tal versión resulta difícil de conciliar con el afecto que Tetis profesó siempre a Aquiles. Conocedora del destino fatal que aguardaba a su hijo, Tetis procuró obstaculizarlo haciendo a éste invulnerable. Para ello lo sometía cada noche al contacto de las llamas, y luego curaba sus heridas con ambrosía. Pero una noche lo sorprendió Peleo y, asustado, le arrebató al niño. Quizá deba darse más crédito a otra versión, según la cual Tetis sumergió a Aquiles en el Éstige al nacer, y de este modo su cuerpo se convirtió en invulnerable, excepto el talón, por el que lo tenía cogido.

Tetis intervino en muchos relatos legendarios. Recuérdese que acudió en auxilio de Zeus cuando éste estuvo a punto de ser víctima de las tretas combinadas de Hera, Apolo, Posidón y Atenea, y le procuró un defensor en el gigante Briareo. Luego, Tetis y su hermana Eurinome acogieron hospitalariamente a Hefesto, después de su caída del Olimpo. Una acogida similar le dispensaron a Dioniso cuando escapaba a Licurgo.

Se le rendía culto en distintos lugares de Grecia, como Tesalia, Mesenia y Esparta.

Proteo. Otro «viejo del mar» es Proteo, hijo de Océano y Tetis, que tenía como misión específica la de guardar los rebaños de focas de Posidón. Cada día abandonaba su líquido dominio a la hora meridiana, y se ponía a descansar en la costa, al abrigo de una peña. En densos grupos dormían junto a él las focas, hijas de la hermosa Halosina. Éste era el momento propicio para obtener del sabio Proteo la revelación de los destinos ocultos, pues conocía lo futuro, y sus dichos eran verídicos. Pero como no emitía oráculos, a menos que se le obligase por la fuerza, lo primero que había que hacer era apoderarse de él. No será difícil comprender que tal empresa resultaba sumamente arriesgada cuando se diga que Proteo podía adoptar, a su gusto, las más diversas formas, y que para escapar a las ligaduras con que se trataba de sujetarlo, se metamorfoseaba sucesivamente en león, dragón, pantera, agua, fuego, árbol... Sin

embargo, bastaba con no dejarse intimidar por estas metamorfosis, para conseguir el fin propuesto. Entonces, Proteo se confesaba vencido y hablaba. Por este procedimiento, Menelao — a quien sirvieron de mucho los consejos de Idótea, la propia hija de Proteo — vino en conocimiento de lo que tenía que hacer para regresar a su patria. Proteo era representado en figura de un anciano, y se le asignaba como residencia la Isla de Faro, en la costa de Egipto.

Esta localización se debió sin duda a confundirlo con un fabuloso rey de Egipto llamado



Glauco recibido por Anfitrite. Pormenor de una crátera de la colección de Luynes. (De *Monumenti dell'Istituto Archeologico*)

también Proteo. Contábase de este último que dio hospitalidad a Paris y Helena cuando huían de Esparta, pero que retuvo a su lado a la esposa de Menelao con ánimo de devolverla a su marido legítimo. También se decía que pasó de Egipto a Tracia, y allí se casó con ella. Posteriormente, irritado por las crueldades de sus dos hijos, Tmolo y Telégono, quiso volver a Egipto, y Posidón le facilitó el medio para ello cavándole un camino por debajo del mar, que lo devolvió a Faros.

Fórcine. Fórcine tiene una personalidad algo borrosa. Homero lo llama «el anciano que gobierna las olas», y le atribuye una hija, la ninfa Toosa, que concibió de Posidón al monstruoso Polifemo. Según Hesíodo, Fórcine era hijo de Ponto y Gea, casó con su hermana Ceto y engendró a las Grayas, las Gorgonas, el dragón Ladón y, tal vez, las Hespérides. También se decía que de sus amores con Hécate nació Escila. Por tan salvaje descendencia, Fórcine debió de personificar para los griegos el mar pérfido y maléfico. Su propio nombre parece

aludir a la espuma blancuzca con que coronan su cresta las encrespadas olas.

Glauco. El nombre de Glauco evoca el color azul oscuro que el mar adopta cuando empieza a soplar el viento. Sobre Glauco se contaban algunas leyendas. Decíase que era un humilde pescador de Antedón que, al regresar un día de su tarea, dejó el fruto de su trabajo sobre la hierba que cubría la orilla, y al momento contempló, asombrado, cómo los peces brincaban y se arrojaban de nuevo al mar. Luego probó esta hierba, y, como resultado, quedó convertido en tritón. Se arrojó a su vez a las olas y fue admitido en el seno de las divinidades marinas. También se decía que, mientras estaba persiguiendo una liebre, vio cómo el animal comía una brizna de hierba, y al instante cobraba una inusitada agilidad. Intrigado por el hecho, Glauco probó a su vez la hierba prodigiosa y alcanzó la inmortalidad. Luego se arrojó al mar, para obedecer de este modo un secreto impulso de Zeus, o quizá por despecho al no haber acatado los hombres su condición de inmortal.

Glauco solía residir en Delos. Apolo le concedió el don de profetizar, que transmitió a su hija, la sibila Deífobe. Una vez al año abandonaba Glauco su residencia de Delos y recorría el Egeo de isla en isla, mostrando a los marineros su flaco cuerpo, cubierto con una costra de algas y conchas marinas, y haciéndoles siniestras profecías.

Era una divinidad triste y de amores desgraciados. Exceptuando a Sime, de quien logró hacerse amar y a la que trasladó a una isla próxima a Rodas, todas las demás se negaron a escuchar sus palabras. Una vez sorprendió a Ariadna en la Isla de Naxos, y al tratar de consolarla, se presentó Dioniso, ató a Glauco con pámpanos de vid y lo suplantó cerca de la joven. Glauco era un resentido; y a este resentimiento se achacaba también la transformación de Escila en monstruo, que a veces se suele atribuir a los celos de Anfitrite.

En más de una ocasión fue confundido con Glauco otro personaje, de origen humano, que posteriormente fue ascendido al rango de divinidad marina: Melicertes-Palemón.

Melicertes era hijo de Atamante y de Ino, hermana de Semele, que se atrajo la cólera de Hera por haber recogido y alimentado a Dioniso niño, después de la muerte de su madre. La diosa, para vengarse, perturbó la mente de Atamante, quien mató a uno de sus hijos, Learco. Y como le aguardaba la misma suerte al otro — Melicertes —, Ino, para sustraerlo a la furia de Atamante, se arrojó con él al mar. Las Nereidas dispensaron buena acogida a Ino, la cual, con el nombre de Leucótea, convirtiéndose en una divinidad protectora de los navegantes. En cuanto a Melicertes, un delfín transportó su ca-



Tritón. Pormenor de un ánfora tirrena. Berlín, Museo

dáver a la costa de Corinto, donde lo recogió Sísifo, que mandó levantarle una tumba en la misma orilla. Desde este momento, Melicertes fue venerado como un dios con el nombre de Palemón, y por orden de las Nereidas fueron instituidos en su honor los Juegos Ístmicos. Solía representarse con los rasgos de un niño llevado en su lomo por los delfines.

Tritón En torno al carro de Anfitrite, escoltado por bellas nereidas, retozaban unos curiosos seres, mitad hombre, mitad pez, cuyo cuerpo aparecía cubierto de escamas; tenían afilados dientes, garras en sus dedos, aletas en su vientre y pecho, y arrastraban una doble cola de monstruo marino. Estas lascivas bandadas jugueteaban sobre las olas y hacían resonar sus cuernos marinos. Eran los Tritones. Algunos, que tenían además dos piernas de caballo, eran llamados centauros-tritones.

Aunque su residencia habitual era el elemento líquido, los Tritones se arriesgaban a veces sobre tierra firme. En Tanagra se conservaba el recuerdo de un tritón raptor de mujeres, que en un instante asoló el país. Para conmemorar este suceso, fue colocada en el templo de Dioniso, de Tanagra, una estatua acéfala de tritón.

Estos espíritus marinos tomaron su nombre del de una divinidad primitiva y única, Tritón, hijo de Posidón y Anfitrite, que era también mitad hombre, mitad pez. Tritón vivía con su padre en las profundidades del mar, pero su residencia preferida eran las aguas cercanas a la costa de Libia. Al parecer, en sus orígenes Tritón debió de ser una divinidad puramente libica, a menos que los colonizadores minias no trasladasen con ellos al África su primitivo dios del río Tritón, que vertía sus aguas en el Lago Copais, de Beocia.

Como hijo de Posidón, Tritón ejercía parte de los poderes que tenía su padre, y, como él, podía suscitar o aplacar las olas. Se mostraba surcando las aguas sobre un carro tirado por

corceles cuyas patas eran como las del cangrejo.

En dos ocasiones utilizó Zeus sus buenos oficios. La primera fue con motivo de la lucha contra los Gigantes. Entonces Tritón contribuyó a la victoria de los Olímpicos, aterrizando a sus enemigos con el bronco resonar de su cuerno. La otra, cuando recibió la orden de Zeus de hacer retroceder las aguas del diluvio.

Benévolo y servicial, Tritón prestó ayuda a los Argonautas, a quienes una tempestad arrojó con su nave a las costas de Libia. Los ayudó con sus consejos y les facilitó medios para proseguir su viaje.

Tritón, como las demás divinidades marinas, tenía asimismo el don de profecía. Quizás en sus orígenes fue sólo una forma local de Nereo y Proteo, aunque, al parecer, personificó de modo especial el mugido de las olas o su movimiento impetuoso, como lo indica el cuerno marino que le sirve de símbolo.

Monstruos del mar. Las Sirenas. El nombre de las Sirenas, que deriva, al parecer, de la raíz *σερ-*, *atar*, alude claramente al papel que les atribuye la Mitología. Sin embargo, es corriente ver en ellas a unas divinidades que personifican las almas de los muertos, con lo que vendrían a ser unos genios fúnebres ávidos de sangre y hostiles para los vivientes. Tenían cuerpo de ave y busto de mujer, recordando — como ha observado Henzey — al gavilán egipcio con cabeza humana, que simbolizaba asimismo las almas de los difuntos. Las Sirenas eran invocadas en el momento de morir, y sus estatuas aparecen frecuentemente sobre los sepulcros. Sin embargo, de esta concepción la leyenda no ha conservado huella alguna, y sólo conoce a las Sirenas en su aspecto tópico de



Sirena. Estatua procedente de una tumba del Dipilon (siglo IV a. de J. C.), Atenas, Museo Nacional. (Fot. Alinari)

monstruos malévolos del mar. Al principio eran representadas con cabeza y busto de mujer, unidos a un cuerpo de ave. Su figura — hoy corriente — de mujeres cuyo cuerpo termina en una cola de pez, no apareció hasta época tardía. Su atributo era un instrumento musical, lira o doble flauta, y en Sorrento tenían un templo consagrado a su culto.

Cuando Ulises se disponía a abandonar a Circe en sus rápidas naves, ésta le advirtió de los peligros de su viaje, y le dijo especialmente :



Ulises y las sirenas. Urna cineraria romano-etrusca. Volterra, Museo Nacional. (Fot. Alinari)

« Primero llegarás al país de las encantadoras Sirenas, que seducen a los mortales. El imprudente que se aproxima a ellas no ve llegar jamás el día de su regreso, pues las Sirenas, tendidas en prados floridos, los hechizan con sus armoniosos cantos. A su alrededor se amontonan los cadáveres de sus víctimas ».

Y así sucedió. Ulises avistó un islote rocoso, donde pululaban unos extraños seres, mitad mujeres, mitad aves, que, al ver el barco, se pusieron a cantar. Eran las Sirenas, que decían : « Ulises famoso, gloria de los aqueos, detén aquí tu nave y ven con nosotras. Nadie ha pasado ante esta isla sin oír nuestras voces hechiceras y los divinos relatos de las proezas que los griegos han llevado a cabo bajo los muros de Troya. Pues sabemos todo cuanto ocurre en la tierra fecunda ».

El embeleso de sus palabras era tal, que Ulises no habría podido resistirlo si, atendiendo los consejos de Circe, no hubiese ordenado que se le atara al palo mayor de su nave. Por lo que respecta a sus compañeros, les taponó los oídos con cera.

De este modo sortearon un terrible peligro. Los huesos calcinados que cubrían los verdes prados de la Isla de las Sirenas eran un testimonio fehaciente de la imprudencia de los marineros y, a la vez, de la ferocidad de estos monstruos de insidiosos cantos.

Pero no siempre fue así. Al principio, las Sirenas, consideradas como hijas del río Aqueolo, fueron divinidades, fluviales cuyo número — dos, tres, cuatro o incluso ocho — variaba según los autores. Sus propios nombres aludían también al hechizo de su voz : Aglaofeme o Aglaófona (« de voz brillante »), Telxiepia (« de palabras hechiceras »), Pismo (« que persuade el espíritu ») y Molpo (« el canto »).

La singular conformación de sus cuerpos se explicaba de distintas maneras. Según ciertas versiones, las Sirenas se encontraban junto a Perséfone cuando ésta fue raptada por Hades, y fueron ellas quienes suplicaron a Zeus les diese alas para correr en persecución del raptor. Según otras, su cuerpo de ave fue debido a un castigo de Afrodita, irritada por haberse mostrado rebeldes al amor.

Tenían en gran estima su voz y su talento musical, hasta el punto de que un día se atrevieron a desafiar a las Musas. Pero éstas las vencieron y las despojaron de su plumaje. Entonces, abandonando fuentes y valles, fueron a ocultar su vergüenza en los acantilados de las costas meridionales de Italia. Su residencia se situaba en el Cabo Píloro, en Capri, en la Isla Antemusa y en las Islas Sirenas. Desde estas alturas costeras atraían a los navegantes con sus cantos y devoraban a los desgraciados que no habían podido resistir sus llamadas seductoras.

Sin embargo, acabaron por encontrar quien las dominase. Cuando la nave de los Argonautas pasó junto a su Isla intentaron, como de costumbre, ejercer su poder sobre ellos. Pero sólo Butes, hijo de Celión, se arrojó al mar para ir a su encuentro ; a los demás los contuvo Orfeo, que, hallándose a bordo, rompió a cantar a los acordes de su lira. Su voz fue tan persuasiva, que contrarrestó victoriosamente el hechizo de las Sirenas.

Desde entonces, las Sirenas perdieron su poder maléfico y fueron transformadas en peñas. Una de ellas, Parténope, se arrojó, desesperada, al mar, y su cadáver fue depositado por las olas en la orilla. Más tarde se le edificó una tumba en el mismo lugar en que posteriormente surgió la ciudad de Nápoles.

Caribdis y Escila. El mar siciliano, donde se sitúa la residencia de las Sirenas, ocultaba todavía dos terribles monstruos : Caribdis y Escila.

De Caribdis apenas se sabe algo más de lo que dijo de ella Homero : « La divina Caribdis traga con terrible ruido las olas del mar y las

devuelve tres veces al día». Vivía al abrigo de una roca, coronada por una higuera verde, y era considerada como hija de Posidón y la Tierra. Por haber robado los bueyes de Heracles, fue fulminada por Zeus y transformada en remolino, en cuyas aguas quedaban presos los barcos.

La leyenda de Escila presenta un más amplio desarrollo. Escila era hija de Fórcine y de Crateis, o de Tifón y de Equidna, o de Posidón. Según otras versiones, su madre fue Lamia, reina de Libia, que, amada por Zeus, hubo de presenciar cómo sus hijos perecían víctimas de los celos de Hera, por lo que perdió la razón y empezó a devorar a los niños recién nacidos, que arrancaba del pecho de sus madres. Al principio, Escila fue una ninfa de extraordinaria belleza, que más tarde, por las artes de Circe, fue transformada en monstruo. Esta metamorfosis fue debida, según unos, a que rechazó el amor de Glauco, y éste la castigó por su desdén. Según otros, fue un castigo por ceder a las solitudes de Posidón, excitando con ello los celos de Anfitrite. El hecho es que, habiéndose bañado en una fuente en la que Circe arrojó hierbas mágicas, de repente brotaron de sus hombros seis cuellos desmesurados, que terminaban con otras tantas cabezas de espantoso rostro, con una triple hilera de dientes. Vivía agazapada en una oscura cueva que se abría en el centro de un arrecife, de forma que del abismo no emergían más que sus cabezas, que atrapaban, a su paso, a los delfines, a los perros del mar «y a cuantos puede coger de los monstruos marinos que erfa la ruidosa Anfitrite». Si pasaba un navío por las cercanías, cada cabeza arrancaba a un hombre del banco de los remeros, de forma que ningún marino podía ufarse de

haber escapado al monstruo sin cederle alguna presa.

Cuando Heracles condujo el rebaño de Gerión a través del Estrecho de Sicilia, Escila atrapó y devoró a uno de sus bueyes. Heracles lo mató, pero el monstruo fue resucitado por su padre Fórcine. Así, los navegantes que atravesaban el Estrecho hubieron de seguir temiendo el doble peligro de Caribdis y Escila.



El dios fluvial Aqueloo. Pendiente etrusca. Museo del Louvre. (Fol. Arch. Phot. d'Art)

DIVINIDADES DE LAS AGUAS DULCES

Los ríos. Los ríos — que Hesíodo cifra en tres mil — eran hijos de Océano y de Tetis. Participaban de la naturaleza divina de sus padres, y los mortales les rendían culto.

Los jóvenes les consagraban sus cabelleras. Les inmolaban carneros, e incluso se llegaba a arrojar a sus aguas caballos y toros vivos.

Los ríos eran representados en figura de hombres en la plenitud de su vigor, con espesas barbas. Su poder era simbolizado por los dos cuernos que brotaban de su frente.

El río más célebre y venerado fue el Aqueloo, por lo mismo que era la corriente de agua más importante de Grecia. Aqueloo luchó contra Heracles para disputarle la mano de Deyanira. Después de resultar vencido, se metamorfoseó en serpiente y luego en toro. Pero, al fin, Heracles logró abatirlo y le arrancó uno de sus cuernos, que las ninfas convirtieron en el cuerno de la abundancia. Avergonzado por su derrota, Aqueloo se arrojó al río que en lo sucesivo llevaría su nombre. Adorado en toda Grecia e incluso en Sicilia, donde seis ríos se llamaban así, Aqueloo fue especialmente invocado en los juramentos. Por haber dejado de venerarlo en un sacrificio, las hijas del adivino Équino fueron transformadas en islas y se convirtieron en las Equínades.

El Asopo, casi tan célebre como el Aqueloo y con homónimos en Tesalia y en el Peloponeso, era un dios-río de Beocia. De su esposa Mérope tuvo dos hijos, Pelasgo e Ismeno, y



Ulises, amarrado al mástil de su nave, hace frente al pernicioso canto de las sirenas. Pormenor de un ánfora griega. Londres, Museo Británico. (Fol. Giraudon)



Las gargantas del Asopo, en el Eta. (Fot. Boissonnas)

doce hijas, entre las cuales hemos de mencionar a Sínope, que fue raptada por Apolo; Cercira y Salamis, amadas por Posidón, y Egina, raptada por Zeus. Habiendo partido en busca de esta última, Asopo obtuvo de Sísifo, a cambio de una fuente que hizo brotar en el Acrocorinto, que le dijera quién era el raptor. El ultrajado padre trató de que se le hiciera justicia, pero Zeus lo fulminó y lo obligó a volver a su cauce.

Ínaco, dios-río de Argólide, tuvo también una hija, seducida por Zeus. Cuando Posidón y Hera lo eligieron como árbitro para dirimir su disputa sobre la posesión de la Argólide, Ínaco se pronunció en favor de la diosa. Entonces Posidón, resentido, secó sus aguas.

Cefiso, dios-río de Fócide y Beocia, sólo aparece en los relatos mitológicos en calidad de padre de Narciso, a quien engendró con la oceánida Liríope. Le fue consagrado un templo en Argos.

Aún podemos citar más dioses-ríos: el Peneo, en Tesalia; en Arcadia, el Ladón, que fue padre de Siringe y Dafne; en el Peloponeso, el Alfeo, que, según se contaba, se enamoró de Artemis. Para escapar a su persecución, la diosa se refugió en Élide y, al llegar a Letrinas, se embadurnó con barro para no ser reconocida. Declase también de Alfeo que era un cazador, el cual, enamorado de la ninfa Aretusa, la persiguió hasta la Isla Ortigia, donde Aretusa fue metamorfoseada en

manantial. Alfeo, a su vez, fue transformado en río; pero como se obstinara en su persecución, atravesó el mar, sin que por ello se confundiesen sus aguas, y fue a juntarse con su amada en Ortigia. En los sacrificios de toros que se celebraban en Olimpia, por donde pasaba el Alfeo, el agua de la fuente Aretusa se teñía, al parecer, de sangre. El Eurotas, que corría por Laconia, fue, según una tradición, un rey de este país, hijo de Taigete. Tuvo



El Valle del Alfeo, al atardecer. (Fot. Boissonnas)

varias hijas, entre ellas, Esparta, que casó con Lacedemón. Eurotas realizó grandes obras para desecar los pantanos que cubrían el territorio de Laconia, y dio su nombre al canal que excavó, por donde se escurrían las aguas. Según otras versiones, arrojóse al río homónimo, desesperado por haber perdido una batalla.

En Frigia, los dos principales dioses-ríos eran el Escamandro o Janto y el Meandro. Sobre el primero, cuéntase que Heracles, atormentado por la sed, arañó el suelo y brotó el río. El Escamandro tomó parte en la guerra de Troya, y es famosa su lucha contra Aquiles, descrita por Homero. El dios-río envolvió al héroe en su red, y para aplacarlo fue necesario que interviniera Hefesto. En lo que se refiere al Meandro, éste debió su nombre al rey homónimo de Pesinunte, quien, en una guerra, formuló el voto de inmolar, si salía victorioso, a la primera persona que acudiera a darle el parabién. Cuando vio que el que se presentaba era su hijo, Meandro cumplió su promesa, pero, desesperado, se arrojó al río, que desde entonces es conocido con su nombre.

Ninfas de las aguas. Del mismo modo que cada río tiene su personalidad de carácter divino, también los riachuelos, los arroyos, las fuentes y los estanques ocultaban en sus aguas divinidades, conocidas con el nombre de ninfas.

Desde el punto de vista del lugar de su residencia, las ninfas se clasificaban en Potámides, ninfas de los ríos y riachuelos; en Náyades, ninfas de los arroyos; en Creneas o Pegéas, ninfas de las fuentes, y en Limnades, ninfas de las aguas estancadas.

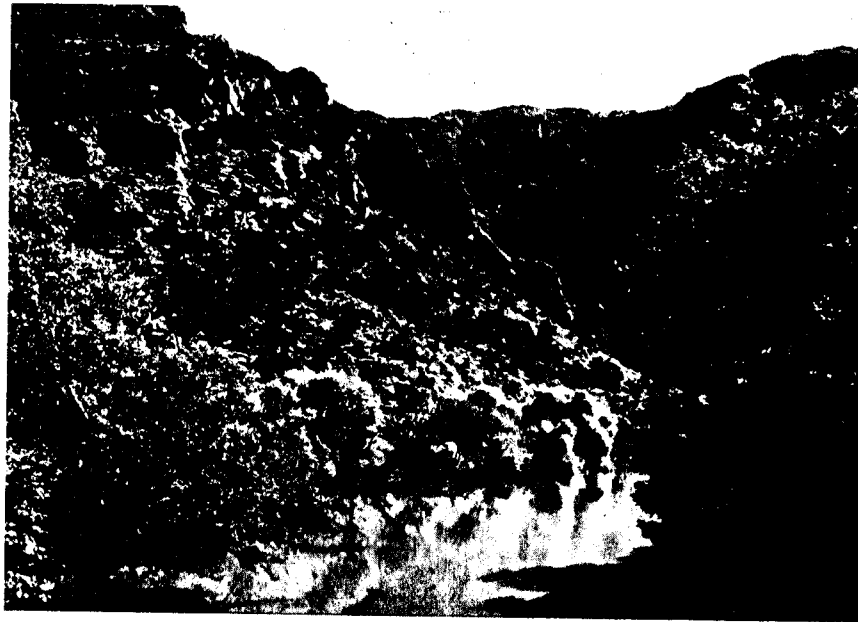
Sus atribuciones eran múltiples. Tenían el don de profecía y emitían oráculos, y, en su calidad de divinidades benévolas, curaban a los enfermos y protegían las flores, los prados y los rebaños.

Vivían en el fondo de las aguas o en las cuevas que había cerca de las fuentes que ellas tutelaban. Allí se ocupaban en hilar y tejer, y

a veces formaban parte del séquito de ciertas divinidades.

A pesar de su carácter divino, no eran inmortales. Plutarco nos cuenta que la duración ordinaria de la vida de las ninfas no excedía de los 9620 años. Sin embargo, tenían el privilegio de mantenerse siempre jóvenes y hermosas, pues se alimentaban de ambrosía.

De carácter generalmente benévolo, las ninfas de las aguas podían constituir un peligro para aquellos mortales a quienes habían distin-



El Peneo, en el desfiladero de Tempe. (Fot. Boissonnas)

guido. De modo semejante a las Rusolki de los eslavos, los arrastraban a veces al fondo de las aguas. Ésta fue, como se ha visto, la suerte de Hermafrodito, víctima de la ninfa Salmacis, y también la del joven Hílas, el apuesto compañero de Heracles. Cuando el barco de los Argonautas llegó a las costas de Tróade, Hílas, que participaba en la expedición, fue enviado a tierra a buscar agua. Y, en efecto, descubrió una fuente, pero las ninfas del lugar, cautivadas por la belleza del mancebo, lo arrastraron al fondo de sus líquidas moradas, y a pesar de los gritos de Heracles, que resonaban por la orilla llamando a Hílas, no se le volvió a ver más.

Entre las ninfas cuyo nombre ha conservado la leyenda, puede citarse a Aganipe, ninfa de la fuente homónima que manaba en los lugares próximos al Helicón, y cuyas aguas inspiraban a quienes bebían de ellas; Casotis y Castalia, ninfas y fuentes proféticas del Parnaso; Hagno, que daba su nombre a un manantial del Monte Liceo. En los períodos de sequedad, el sacerdote

de Zeus Liceo tocaba el exterior de la fuente con un ramo de roble, y al instante se formaba una pequeña neblina, que se convertía en densa nube y precipitaba una lluvia benéfica. Puede mencionarse también a Pirene, cuyas lágrimas, vertidas con motivo de la muerte de su hijo, formaron una fuente junto a Corinto; Ciane, ninfa de Sicilia, que acompañaba a Perséfone cuando ésta fue raptada por Hades, y, dolorida, se metamorfoseó en fuente. Según otra tradición, esta fuente brotó del hoyo que Hades dejó al hundirse en la tierra, y al que los siracusanos acudían

DIVINIDADES DE LA TIERRA

GEA, REA Y CIBELES

Gea, personificación de la Tierra, fue, como ya hemos visto, la divinidad primitiva de los griegos. Pero si su culto subsistió a través de las épocas, en cambio, su personalidad quedó algo borrosa, hasta desaparecer ante la de otras divinidades análogas. Así, el lugar de la Gea pélagica lo ocupó pronto la Rea de probable origen cretense, que es también una forma divini-

zada de la Tierra. Según una etimología más bien curiosa, su nombre provendría de una metátesis del término primitivo *ἔρα*, *tierra*.

Cuando se trató de formar la leyenda de Rea, no hubo más que aplicar a esta divinidad la ya forjada para Gea. En efecto, la pareja Rea-Crono corresponde exactamente a la de Gea-Urano. En ambas diosas existen las mismas inquietudes maternas; los esposos de una y otra tuvieron el mismo fin desgraciado. Y así como los griegos de re-

motas edades presentaban a Gea como la madre de todos los seres y, por así decirlo, su origen primero, también la supremacía de Rea fue afianzada por el hecho de que se le atribuyeran como hijos los grandes dioses soberanos del Olimpo.

A pesar de su procedencia extranjera, Rea adquirió muy pronto una fisonomía netamente griega. Distintas regiones de Grecia reivindicaron para sí el honor de ser el escenario de los principales episodios de su leyenda. En la roca de Petraco, cerca de Queronea, Rea habría presentado la piedra a Crono, y este mismo honor lo reclamaron para su territorio los de Metidio, en Arcadia. Tebas mostraba el lugar en que Rea dio a luz a Zeus, y los arcadios, por su parte, situaban esta escena en el Monte Liceo. Según unos, el dios habría crecido en Olimpia de Élide, y, según otros, en el Monte Itome de Mesenia. Por último, se atribuía a la diosa, como residencia, el Monte Taumasio, en Arcadia.



El Eurotas, dominado por la mole nevada del Taigeto. (Fot. Boissonnas)

a arrojar un toro cada año. Argira, ninfa de una fuente de Arcadia, se enamoró del pastor Selumno, al que abandonó más tarde. La desesperación de la ninfa fue tal, que Afrodita se apiadó de ella metamorfoseando al joven en río y enviándole el olvido como remedio para su mal. Por eso, todo el que se bañaba en el Selumno encontraba en sus aguas la medicina para sus penas de amor.

La ninfa Calipso, hija de Atlante y Tetis, reinaba, según las tradiciones más antiguas, en la Isla Ortigia, en el Mar Jónico, y si hay que dar crédito a la ingeniosa conjetura de Victor Bérard, en las costas del norte de Marruecos. Calipso dispuso una benévola acogida a Ulises cuando la tempestad arrojó a éste en sus orillas, y lo retuvo siete años a su lado. Para unirse a él con fuertes lazos, le ofreció la inmortalidad; pero Zeus dispuso que se separasen. Relacionando su nombre con el verbo griego *καλύπτειν*, *ocultar*, Calipso vendría a personificar la profundidad de las aguas.

Sin embargo, la fisonomía griega de Rea se deformó por el influjo de la gran diosa frigia Cibeles, cuyo culto se introdujo pronto en Grecia, y fue causa de que Rea acabase por confundirse con ella.

Etimológicamente, Cibeles es la diosa de « las cavernas ». Personificaba a la Tierra en su estado primitivo y agreste, y era adorada en las cumbres de las montañas: en el Ida de Frigia, en el Berecinto, el Sípilo, el Dindimo. Ejercía su dominio sobre las bestias salvajes, que solían figurar en su séquito.

Las representaciones griegas de Cibeles tuvieron efectivamente un carácter asiático. La diosa, que llevaba en la cabeza la corona adornada con pequeñas torres, atributo habitual de las diosas-madres de Asia, estaba sentada en un trono, junto al cual había dos leones, o bien montaba en un carro tirado por estos animales. A veces empuñaba un látigo provisto de huesecillos. Este atributo, que simbolizaba el poder, no era otra cosa sino las disciplinas con que se flagelaban los sacerdotes de Cibeles, los Galos.

Este singular colegio sacerdotal celebraba las ceremonias del culto a su diosa con danzas convulsas al son de flautas, tambores y címbalos, y golpeando los escudos con sus espadas. En su furor orgiástico, llegaban a veces a la mutilación voluntaria. Se conocían en Grecia con el nombre de *Coribantes*, y se decía que eran oriundos de un tal Coribante, hijo de Cibeles. Posteriormente fueron identificados con los Curetes cretenses.

A la gran diosa frigia solía asociarse un dios secundario, Atis, que, con respecto a ella, era lo que Tammuz para la Istar babilónica o Adonis para la Astart fenicia. Era también una divinidad de la vegetación, a quien los frigios reservaban el nombre de Papas, « el padre ».

Cuando el culto de Cibeles se difundió por toda Grecia, modificóse la fisonomía de Atis y fue presentado como un hermoso pastorcillo de Celenos. Cibeles, enamorada de él, lo escogió como sacerdote y le impuso el voto de castidad; pero Atis rompió el juramento, casándose con la hija del río Sangario. Como castigo, Cibeles le infundió un delirio frenético, en el curso del cual se mutiló. Cuando volvió en sí intentó suicidarse, pero Cibeles lo evitó metamorfoseándolo en pino. Según otra tradición — inspirada evidentemente en el mito de Adonis —, Atis habría muerto víctima de los celos de Zeus, quien decretó que lo acometiera un furioso jabalí. En Pesinunte se mostraba la tumba de Atis, y cada año, al empezar la primavera, se celebraban fiestas que duraban cinco días. El primero era un día de luto, y en él se efectuaba, entre lamentos, una procesión por las calles de la ciudad, llevando un pino sagrado envuelto en bandas de lana; en el segundo día, los Galos se ponían en trance por medio de músicas delirantes; el tercero se caracterizaba por san-

grientas mutilaciones; el cuarto era un día de júbilo, en el que se conmemoraba la resurrección de Atis, y, por último, el quinto se dedicaba al descanso.

Cibeles casó con Gordias, rey de Frigia, el mismo que ideó el famoso nudo gordiano, y de esta unión nació Midas, que le sucedió en el trono. Midas fue un rey religioso y prudente,



Cibeles en su trono. Arte romano. Nápoles, Museo Nacional. (Fot. Alinari)

que instituyó el culto del gran Zeus Ideo y los misterios de Cibeles. La hospitalaria acogida que dispensó a Sileno con motivo de haberlo encadenado unos campesinos cuando estaba embriagado, le valió el favor de Dioniso. El dios, para recompensarlo, le dijo que pidiera lo que quisiese, y Midas expresó su deseo de ver trocado en oro todo cuanto tocase. Mas no tardó en arrepentirse de su imprudente petición, pues incluso sus alimentos se transformaban en este metal. Dioniso se apiadó de él y lo envió a purificarse en el río Pactolo, que, desde aquel instante, vio cómo su corriente se convertía en lentejuelas de oro. En cambio, con Apolo, Midas tuvo menos suerte. Con motivo de una disputa surgida entre este dios y Marsias sobre la supe-

ridad de la lira o de la flauta, el Rey, elegido como árbitro, se pronunció en contra de Apolo, el cual, para vengarse, dispuso que le crecieran orejas de asno. Al principio, Midas consiguió ocultárselas bajo su gorro frigio, y sólo conoció su imperfección su barbero. Pero este servidor, a quién, por lo visto, pesaba demasiado su secreto, cavó un hoyo en el suelo y lo confió a la



Atis. Bronce antiguo. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)

tierra. El resultado fue que, habiendo crecido cañas en este lugar, cuando el viento las agitaba iban repitiendo: «¡El rey Midas tiene orejas de asno!». «¡El rey Midas tiene orejas de asno!». Desesperado, Midas se quitó la vida ingiriendo, según se cuenta, sangre de toro.

DEMÉTER

Su carácter y atribuciones. Junto a Gea y sus divinidades sucedáneas, Rea y Cibeles, que personificaban la Tierra en su aspecto externo, Deméter representaba más bien la tierra fecunda

y cultivada. De los dos elementos que parece contener su nombre, alteración o forma más antigua de *μήτηρ*, *tierra madre*, el segundo elemento, el «maternal», acabó por predominar en el espíritu de los griegos.

Indudablemente, el carácter primitivo de Deméter se conservó en determinadas regiones de Grecia, sobre todo en Arcadia, donde la diosa era representada con una cabeza de caballo rodeada de serpientes y bestias salvajes y llevando en sus manos un delfín y una paloma. Pero en otros lugares, especialmente en el Ática, Deméter apareció como la diosa de los frutos y los bienes que procura la agricultura. Fue principalmente la diosa de los granos: se le consagró el trigo y la avena, y favoreció la siega y las faenas relacionadas con ella.

En su calidad de diosa de la Tierra, Deméter tenía también bajo su mano el mundo subterráneo. Pero su carácter de divinidad etérea fue transferido pronto a una diosa particular, que la leyenda convirtió en la hija de Deméter.

Deméter permaneció siempre en contacto con los humanos, a los que colmó con los beneficios de la civilización. Por eso era llamada *Tesmóforo*, «la legisladora». También es posible que este epíteto sea debido a su carácter de diosa del matrimonio.

Culto y representaciones. Se rindió culto a Deméter en el Ática, en Arcadia, en Argólida, en Delos, en Creta, en Asia Menor y en Sicilia. Estas ceremonias estuvieron siempre envueltas en un halo de misterio, y presentaban aspectos orgiásticos. Se celebraban en sus templos, llamados *mégara*, edificados, por lo general, en lugares boscosos.

En las representaciones de la diosa, el arte ha resaltado, sobre todo, su carácter maternal. Deméter aparece en actitud sedente o en movimiento. El vestido le llega hasta los pies, y suele tocarse con un velo que le cubre la parte posterior de la cabeza. A veces lleva una corona de espigas o ciñe sus sienes simplemente con una cinta. Acostumbra a llevar en las manos un cetro, un haz de espigas o una antorcha.

Pretendientes de Deméter. Como hija de Crono y Rea, Deméter pertenece al grupo de las grandes divinidades olímpicas. Era de hermoso rostro, con un punto de severidad que apenas lograba disipar su cabellera, rubia como las espigas maduras.

Posidón la cortejó, pero el dios no fue de su agrado, y Deméter, para escapar a sus asechanzas, huyó a Arcadia, donde adoptó la forma de una yegua y se mezcló entre las que había en los establos del rey Onco. Sin embargo, Posidón logró dar con su paradero, y, después de metamorfosearse en caballo, se unió a ella. El fruto de esta coyunda fue el caballo Arión, que hablaba con voz humana y tenía asimismo los

pies de la parte derecha semejantes a los del hombre. Posidón y Deméter engendraron también una hija, cuyo nombre se mantuvo secreto y sólo fue conocida con el apelativo de Despoina, «la Señora». Era honrada especialmente en Tesalia.

Deméter se irritó de tal modo por la injuria que le infirió Posidón, que abandonó el Olimpo, adoptó la figura de una Furia — por eso, en Arcadia era llamada Erinis — y fue a ocultarse en una cueva. Se necesitó la intervención del propio Zeus para que regresara a la morada divina, y se sentó entre los inmortales sólo después de haberse purificado en las aguas del Ladón.

Cuando Zeus, a su vez, la hizo objeto de sus preferencias, Deméter opuso la misma resistencia, pero el señor de los dioses logró reducirla metamorfoseándose en toro. De esta unión nació Core.



Deméter y Core. Grupo del frontón oriental del Partenón. Londres, Museo Británico. (Fot. Giraudon)

Con todo, Deméter no era insensible al amor. Cuéntase que amó al héroe Jasión, «se unió a él en las barbecheras de un campo fértil» y tuvo un hijo, Pluto. Según ciertas versiones, Jasión fue fulminado por Zeus, y, según otras, vivió mucho tiempo al lado de Deméter e introdujo su culto en Sicilia.



Cabeza de Deméter, con sus atributos: el ramo de espigas y adormideras, y las serpientes. Terracota. Roma, Museo de las Termas. (Fot. Alinari)

Deméter y Core. Deméter es famosa sobre todo por sus sufrimientos como madre de Core, a quien quería entrañablemente. Encontrábase ésta un día cogiendo flores con sus compañeras en el llano de Nisa, cuando vio frente a ella un narciso de singular atractivo. Agachóse para cogerlo, pero en el preciso instante la tierra se abrió y dejó paso a Hades, que arrastró a la joven a las profundidades de su morada subterránea. Según otra tradición, el rapto se produjo en las alturas próximas a la ciudad de Enna, en Sicilia. En los alrededores de Siracusa se mostraba todavía el lugar por el que Hades penetró en la tierra, produciendo una vasta hendidura que luego llenaron las aguas de la fuente Ciane; lo cual no era obstáculo para que otros territorios — como Colono, en el Ática; Hermíone, en Argólida;



Deméter ofreciendo una libación a Triptólemo, antes de su partida. Vaso griego. Museo del Louvre.
(Fot. Giraudon)

Fenea, en Arcadia, y la propia Creta — reivindicasen para sí el honor de este rapto divino.

Sin embargo, Deméter pudo oír los gritos desesperados de su hija: «Entonces — dice el poeta del *Himno homérico* — sintió un agudo dolor en su corazón...; echó sobre sus hombros un velo oscuro y se lanzó como un ave a la tierra y sobre las olas, buscando al azar». Por espacio de nueve días, la venerable diosa recorrió el mundo habitado, empuñando antorchas ardientes. Por último, obedeciendo una indicación de Hécate, consultó al divino Helio, el cual le reveló quién era el raptor: «Entre los inmortales no hay más culpable que Zeus, que entregó tu hija a su hermano Hades para que la convirtiera en su esposa». Estas palabras acongojaron a Deméter, la cual, irritada y fuera de sí, abandonó el Olimpo y, adoptando la figura de una vieja, se dirigió a las ciudades de los humanos. Después de andar errante mucho tiempo, llegó un día a Eleusis. Allí, sentada en las gradas del palacio de Céleo, el prudente rey del país, la vieron las hijas de éste y le preguntaron amablemente sobre su vida. Deméter les contó cómo la raptaron unos piratas cretenses, quienes la abandonaron en estas tierras, desconocidas para ella. Añadió que buscaba quien la acogiese y que le satisfaría servir como criada o nodriza. Precisamente por aquellos días, Metanira, esposa de Céleo, dio a luz un niño, Demofonte, y al Rey le pareció bien aceptar a la

diosa como nodriza del recién nacido. Cuando Deméter pisó el umbral del palacio, su majestuoso porte impresionó a la Reina: su cabeza alcanzaba las vigas, y de todo su cuerpo emanaba un divino resplandor, que se proyectaba en las puertas. Respetuosa, la Reina le ofreció su propio trono, pero Deméter permaneció de pie y en silencio, con la vista baja, sin probar el alimento que se le ofrecía; tan fuerte era su dolor por el rapto de su hija, de hermoso talle. Finalmente, una muchacha, Yambe, que, aunque era hija de Pan y de la ninfa Eco, servía como esclava en el palacio de Céleo — la misma, por otra parte, a quien se atribuyó la invención del verso yámbico —, consiguió, con sus chanzas, arrancar a Deméter una sonrisa y logró que bebiera el *ciceon*, un brebaje a base de agua, harina y menta.

Posteriormente, la leyenda introdujo una variante en lo que concierne al papel desempeñado por Yambe, que fue la de sustituir a ésta por Baubo. Según esta versión, Baubo, irritada al ver que Deméter se negaba a beber la pócima que le ofrecía, insinuó un gesto obsceno, que despertó en la dolorida diosa una viva hilaridad.

Deméter se encargó, pues, de criar al pequeño Demofonte, pero sin darle alimento alguno. Se limitaba a soplar ligeramente sobre él, a untarle con ambrosía y, por la noche, a enterrarlo dentro de la ceniza ardiente como un tizón, para destruir cuanto pudiera haber en él de mortal. De este modo, el niño fue creciendo como si fuese un dios, con la natural sorpresa de sus padres. Intrigada Metanira por lo asombroso de este crecimiento, espió a la nodriza y la sorprendió en el preciso instante en que colocaba al pequeño entre las brasas, ante lo cual no pudo reprimir un grito de espanto. Enojada Deméter, sacó a Demofonte del fuego y lo depositó en tierra, diciéndole a su madre: «Sin tu imprudencia, este niño habría estado exento para siempre de la vejez y de la muerte; ahora, en cambio, no me es posible evitar que muera». Entonces se mostró a la esposa de Céleo en su verdadera naturaleza divina, y, tras darse a conocer, ordenó que se levantara en Eleusis un templo destinado a celebrar sus misterios. Luego abandonó el palacio.

Sin embargo, antes de partir quiso dar una prueba de su agradecimiento a los que tan hospitalariamente la acogieron, ofreciendo a Triptólemo, hijo mayor de Céleo, el primer grano de trigo. Además, le enseñó a uncir los toros al arado y a esparcir por los campos las semillas que han de dar espléndidas cosechas. Por último, le entregó un carro alado, tirado por dragones, y le ordenó recorriese toda la Tierra para mostrar a los hombres los beneficios de la agricultura. Triptólemo recorrió toda Grecia, enseñó a Árcade, rey de Arcadia, la elaboración del pan, y fundó en el país varias ciudades. Pasó

luego por Tracia, Sicilia y Escitia, donde el rey Linceo intentó asesinarlo mientras dormía, por lo que Deméter lo transformó en linceo, y llegó a Misia. Aquí fue Carnabón, rey de los Getas, quien trató en vano de hacerle daño. Finalmente, regresó a Eleusis, donde hubo de hacer frente a los aviesos propósitos de su padre Céleo, y de nuevo intervino Deméter para salvarle la vida, transfiriéndole, además, esta vez el trono.

Hemos de observar que, al principio, entre Céleo y Triptólemo no existía lazo alguno de parentesco. El autor del *Himno homérico* cita a Céleo como uno de los reyes guardianes de la Justicia. Posteriormente se llegó incluso a contaminar las personalidades de Triptólemo y Demofonte, atribuyendo al primero el episodio maravilloso que en los orígenes de la leyenda tuvo a Demofonte como único protagonista.

La estancia de Deméter en Eleusis fue sólo la primera etapa de su recorrido por el Mundo. Luego se detuvo en el palacio de Pelasgo, en Argos, y en el de Filato, a quien ofrendó como dádiva el olivo. En Ática la recibió Misme, pero el hijo de ésta, Ascálabo, se burló de ella, por lo que la diosa lo castigó transformándolo en lagarto.

Deméter, siempre inconsolable, se retiró a su templo de Eleusis. Allí «maquinó para los hombres un año terrible; en la Tierra no germinó ninguna semilla. Entonces la raza entera de los mortales hubiera perecido bajo la mordedura del hambre más cruel si Zeus no la hubiese tomado bajo sus cuidados». El señor del Olimpo empezó por despachar a Iris con un mensaje para Deméter. Después, uno tras otro, se presentaron los dioses a suplicar a la intratable diosa. Ésta afirmó solemnemente que la Tierra no daría frutos hasta que no volviera a ver a su hija. Ante esta resuelta actitud, hubo que ceder. Hermes, obedeciendo una orden de Zeus, descendió a la morada de Hades y lo exhortó a devolver a Deméter su hija Core, que, después de su estancia en el mundo infernal, se denominó Perséfone. Hades acató la voluntad de Zeus y liberó a su esposa, no sin haberle dado antes, para que se los comiera, unos granos de granada. En efecto, este fruto, que simbolizaba el matrimonio, hacía indisoluble la unión de los esposos.

Cuando Core volvió a la superficie, salió al encuentro su madre dando muestras de gran alegría: «Hija mía — le dijo —, ¿no habrás probado alimento en la mansión de las sombras? Si es así, podrás habitar conmigo en el Olimpo; pero, en caso contrario, tendrás que volver al seno de la tierra». Core confesó que había comido unos granos de la granada fatal. ¿Significaba ello que Deméter iba a perder de nuevo a su hija?

Para tratar con miramientos el cariño maternal de la diosa y apaciguar su resentimiento, Zeus resolvió que Perséfone viviese con su

esposo una tercera parte del año, y los dos tercios restantes en compañía de su madre. Esta propuesta fue trasladada por la propia Rea a Deméter, quien se mostró de acuerdo con ella. Así desapareció su temible cólera, recobró el suelo su fertilidad perdida, y la anchurosa Tierra se vio pronto llena de hojas y flores. Antes de regresar al Olimpo, Deméter transmitió a los reyes su ciencia divina y los inició en sus misterios sagrados.

Por eso cada año, al llegar los frios, la tierra se viste de luto y se entristece. Desapareció el verdor, se mustiaron las flores en los campos, los árboles se quedan sin hojas. Las semillas duermen ahora su sueño invernal en las entrañas del suelo. Es el momento en que Perséfone baja a los infiernos a reunirse con su esposo. Pero cuando llega la primavera, la tierra vuelve a adornarse con mil clases de flores para celebrar el retorno de Core, que surge, radiante de belleza, como «un maravilloso espectáculo para dioses y humanos».

Misterios eleusinos. Para conmemorar la desaparición y subsiguiente retorno de Core, se celebraban en Grecia grandes fiestas. En las



Divinidades eleusinas: Triptólemo entre Deméter y Core. Bajorrelieve del siglo v. Atenas, Museo Nacional.
(Fot. Alinari)

llamadas *Tesmoforias*, que se celebraban en el Ática en el mes de octubre, se evocaba la marcha de Core a la morada tenebrosa. Según Heródoto, el origen de estas fiestas se remontaba a la época en que llegaron las hijas de Dánao, quienes la trajeron de Egipto. Tales ceremonias estaban reservadas exclusivamente para las mujeres casadas, y duraban tres días.

El retorno de Core se conmemoraba en las *Pequeñas Eleusinas*, que se celebraban en el mes de febrero.

con el mismo ceremonial que el día anterior. Encabezaba el cortejo la imagen de Iaco, nombre místico de Dioniso que fue asociado muy pronto al culto de Deméter.

Entonces se celebraban en Eleusis los misterios propiamente dichos, en los que tomaban parte sólo iniciados, y cuya divulgación estaba rigurosamente prohibida. La iniciación comprendía dos etapas. Para entrar en la segunda, llamada *epoptia*, se requería necesariamente un año de residencia previa en el círculo de iniciados.

Por lo que cabe conjeturar, los *mistas*, después de haber ingerido el *ciceon* y comido las golosinas sagradas, eran introducidos en el Telesterio, donde presenciaban un drama litúrgico relativo al rapto de Core. Los *epoptas*, por su parte, asistían a otro drama litúrgico, en el que se representaba la unión de Deméter y Zeus, y cuyos protagonistas eran la sacerdotisa de la diosa y el hierofante.

Es difícil aquilatar el sentido exacto de estos misterios. Sin embargo, puede afirmarse con bastante exactitud, que no se trataba sólo de una conmemoración de la leyenda de Deméter, sino que se relacionaban más bien con el problema de la vida futura, cuya relación esperaban recibir de la diosa los iniciados.

DIONISO

Sus características y atribuciones. Dioniso — cuyo sentido etimológico es, según algunos, el de « Zeus de Nisa » — no parece ser — a juzgar por las analogías que presentan sus atribuciones y leyenda con las de otras mitologías — sino la simple forma griega del dios védico Soma. La cuna de su culto fue Tracia. Desde aquí lo trasladaron a Beocia las tribus tracias que fueron a establecerse en este país. Posteriormente, colonos beocios lo introdujeron en la Isla de Naxos, y, finalmente, irradió por todo el archipiélago, hasta revertir de nuevo en la Grecia continental, primero en el Ática y luego en el Peloponeso.



El desfiladero de Eleusis, en el crepúsculo. Por aquí pasaba la procesión sagrada en las Grandes Eleusinas. (Fot. Boissonnas)

Las *Grandes Eleusinas* se solemnizaban cada cinco años en septiembre, y, al parecer, no estaban vinculadas directamente con el episodio de Core. Era un festival solemne en honor de Deméter — el más importante de los celebrados en toda Grecia —, y su especial objeto era la conmemoración de los misterios de la diosa. Las Grandes Eleusinas tuvieron por escenario Atenas y Eleusis.

El primer día, los efebos de Atenas se trasladaban a Eleusis a buscar los utensilios sagrados (*hierá*), guardados en el templo de Deméter, y los llevaban procesionalmente a Atenas para depositarlos en el Eleusinio, situado al pie de la Acrópolis. Al día siguiente, los fieles o *mistas*, a quienes se consideraba capacitados para tomar parte en los misterios, se reunían en Atenas, convocados por el hierofante, y luego se dirigían a purificarse en el mar, con dos cerdos, que eran sacrificados tras haberlos bañado. Por último, se celebraba la solemne procesión a Eleusis, a cuyo templo se devolvían los *hierá*

A la fisonomía primitiva de Dioniso se superpusieron nuevas capas de distinto origen. Estos nuevos rasgos eran préstamos de divinidades extranjeras, especialmente del dios cretense Zagreo, del frigio Sabacio y del lidio Basareo. Por eso, a medida que su fisonomía enriquecía con nuevas aportaciones, el campo de sus atribuciones se extendió también. En sus orígenes, Dioniso era simplemente el dios del vino; luego se convirtió en el dios de la vegetación y el calor húmedo; después apareció como el dios de los placeres, como la divinidad de la civilización; y, por último, según la concepción órfica, como una modalidad de dios supremo.

Culto y representaciones. Dioniso fue adorado en toda Grecia. Sin embargo, las características de las fiestas a él dedicadas variaron con las épocas y regiones.

Una de las fiestas más antiguas fue la de las Agrionia, que se celebraron primero en Beocia y, sobre todo, en Orcómeno, donde las bacantes inmolaban un adolescente al dios. Los sacrificios humanos se practicaron también en Quos y Lesbos. Más tarde fueron sustituidos por una flagelación. En el Ática se celebraban las *Dionisias* rurales. En diciembre se celebran las *Leneas*, o fiestas de los lagares, en las que se ofrecían a la divinidad las primicias del vino; a fines de febrero, las Antesterias, o fiestas floridas, que duraban tres días, y en el curso de las cuales se probaba el vino de la última cosecha. Luego se celebraba una procesión al santuario de Leneon, seguida de un sacrificio ofrecido por la esposa del arconte-rey, y, por último, se presentaba a Dioniso y a Hermes una ofrenda, consistente en semillas cocidas. Sin embargo, las fiestas más brillantes eran las *Grandes Dionisias*, o Dionisias urbanas, celebradas a primeros de marzo. En el curso de estas fiestas se daban representaciones dramáticas. A estas ceremonias, de noble carácter, seguían, en toda Grecia, otras fiestas de tipo orgiástico, como las que tenían como escenario las laderas del Monte Citerón.

La figura de Dioniso sufrió modificaciones no sólo en la leyenda, sino también en la plástica. El dios fue representado primero con los rasgos de un hombre barbudo, en la flor de la edad, y con una corona de hierba en las sienes. Posteriormente apareció como un efebo imberbe y afeminado que apenas cubría la desnudez de su cuerpo con la *nébride* — una piel de pantera o de cervatillo —, o bien vistiendo largo ropaje, como el que usan las mujeres. Ceñía su cabeza — cuyos cabellos caían en bucles sobre los hombros — una corona de hojas de parra y racimos. Con una de las manos empuñaba el tirso, y con la otra sostenía racimos de uva o una copa.

Nacimiento e infancia de Dioniso. Cuando la lluvia fecundante ha caído sobre la tierra, para que maduren las semillas enterradas hace

falta que el sol vierta sobre ella el calor de sus rayos, hasta desecarla. Sólo entonces los frutos están en condiciones de desarrollarse, y en la nudosa vid pueden aparecer las doradas uvas. Tal parece ser el significado del mito de Sémele, que en todas las versiones se considera como la madre de Dioniso.

Hija de Cadmo, rey de Tebas, Sémele fue pronto objeto de la atención de Zeus, al que se



Busto de Dioniso barbudo, del tipo llamado impropia-mente «Baco indio» (siglo IV a. de J. C.). Palermo, Museo. (Fot. Anderson)

entregó. El dios acudía a visitarla en el palacio de su padre, hasta que un día, cediendo a una malvada insinuación de Hera, que adoptó la figura de su nodriza, Sémele rogó a Zeus que se le mostrara en su olímpica majestad. Habiendo accedido a ello el señor de los dioses, la desdichada joven no pudo resistir el resplandor de su divino amante y pereció consumida por las llamas que despedía la persona de Zeus. Y el niño que llevaba en su seno habría perecido también si una tupida hiedra no se hubiese enrollado milagrosamente en las columnas del palacio, interponiendo su verde pantalla entre él y las llamas celestes. Zeus recogió al niño, para el que no había llegado todavía el momento de nacer, y lo encerró en su muslo. Cuando el plazo



Dioniso, con el tirso en una mano, y en la otra, un jarro. Bajorrelieve de Herculano. Nápoles, Museo Nacional. El dios aparece aquí representado con los rasgos de un efebo. (Fot. Brogi)

se cumplió, extrajo a la criatura con ayuda de Hitia. Este doble nacimiento le valió a Dioniso el epíteto de «Ditirambo».

Zeus confió su hijo a Ino, hermana de Sémele, que residía en Orcómeno con su esposo Atamante.

Hasta aquí hemos expuesto la tradición más corriente. Sin embargo, contábase también que Cadmo, informado de los amores culpables de su hija Sémele, la encerró en un cofre con su hijo y la arrojó al mar. La caja fue arrastrada por las olas y depositada en la costa Brasias, en el Peloponeso. Cuando la abrieron, hallaron a Sémele muerta. El niño vivía aún, y de su crianza se encargó Ino.

Sin abandonar sus propósitos de venganza, Hera trató de enloquecer a Ino y a Atamante, pero Zeus consiguió salvar por segunda vez a su hijo transformándolo en cabrito, y lo entregó a Hermes para que lo confiara a las ninfas de Nisa.

¿Cuál es la localización exacta de este nombre geográfico? ¿Era una montaña de Tracia? En vano trataríamos de precisar este punto, ya que cada región en la que arraigó el culto de Dioniso se ufana de poseer una Nisa.

Dioniso pasó, pues, su infancia en esta maravillosa montaña, al cuidado de las ninfas, cuyo celo no se vio premiado hasta muy tarde cuando fueron transformadas en constelación

con el nombre de Híades. También las Musas, según se afirma, contribuyeron a la educación de Dioniso, y asimismo los Sátiros, los Silenos y las Ménades. Contábase en Eubea que Dioniso fue confiado por Hermes a Macris, hija de Aristeo, la cual lo alimentó con miel.

Con una corona de hierba y laurel sobre sus sienes, el joven dios corría por montes y bosques en compañía de las ninfas, y las montañas devolvían los ecos de su risas y gritos. Entretanto, el viejo Sileno formaba su alma en la virtud, al mismo tiempo que avivaba en él su amor a la gloria. Cuando fue mayor, Dioniso descubrió la vid y el arte de obtener el vino. Es posible que al principio bebiera sin moderación el gustoso licor, pues se cuenta que Hera llegó a castigarlo con la locura. Pero este estado fue afortunadamente pasajero. Para curar su enfermedad, Dioniso se dirigió a consultar el oráculo de Dodona, y como tuviera que atreverse un pantano, sirvióse para ello de un asno, a quien concedió más tarde, como recompensa, el uso de la palabra. Ya curado, Dioniso emprendió largos viajes por toda la Tierra para enseñar a los hombres los inestimables beneficios de la obtención del vino. Su paso por las diversas regiones está jalonado por maravillosas aventuras.

Viajes de Dioniso. Procedente de las montañas de Tracia, Dioniso atravesó Beocia y pe-



La ninfa Leucótea (Ino) dando de beber al joven Dioniso con el cuerno de la abundancia. Bajorrelieve antiguo. Roma, Museo de Letrán. (Fot. Anderson)



Las bodas de Dioniso y Ariadna. Vaso de Ruvo. Nápoles, Museo Nacional. (Fot. Alinari)



Dioniso consolando a Ariadna. Bajorrelieve antiguo. Roma, Museo Vaticano. (Fot. Anderson)

netró en el Ática, donde lo acogió hospitalariamente el rey Icario. Como recompensa, el dios le regaló una vid, pero el rey cometió la imprudencia de dar de beber vino a unos pastores, los cuales, sintiéndose embriagados, achacaron su estado a un intento de envenenamiento por parte de Icario, a quien dieron muerte. La hija del Rey, Erigone, partió en busca de su padre, y, gracias a su perra « Maira », acabó por descubrir la tumba de Icario. Desesperada, la joven se ahorcó en un árbol próximo. Para castigar esta muerte, Dioniso envió un ramalazo de locura a todas mujeres del Ática. En cuanto a Icario, lo colgó con su hija y su fiel perra en el espacio celeste, metamorfoseándolos en constelaciones, que fueron, respectivamente, el Boyero, Virgo y una de las estrellas de la Canícula. Acogido en Etolia por Eneo, rey de Calidón, Dioniso se enamoró de Altea, esposa de su huésped. Pero éste fingió no darse cuenta de la infidelidad, y el dios premió su benévola discreción ofreciéndole la primera cepa de vid. De la temporal unión de Dioniso y Altea nació Deyanira.

En Laconia, Dioniso se acogió a la hospitalidad del rey Dión. Éste tenía tres hijas, de la menor de las cuales, llamada Caria, se enamoró el dios. Las otras dos hermanas, con ánimo de obstaculizar la unión, presentaron a su padre como culpables los amores de Caria, por lo que fueron castigadas por Dioniso con la locura y transformadas luego en rocas. La propia Caria fue metamorfoseada en nogal.

De la Grecia continental pasó Dioniso a visitar las islas del archipiélago. Paseándose un día por la orilla del mar, el dios fue raptado por unos piratas tirrenios, que se lo llevaron

cautivo en su navío. Creían que se trataba de un vástago real, y esperaban poder obtener un buen rescate. En vano se esforzaron por atarlo con pesadas cadenas; éstas se soltaban y caían por sí mismas. Asustado, y presintiendo la divinidad de Dioniso, el piloto de la nave indujo a sus compañeros a devolver al dios la libertad, pero los piratas se negaron. Desde entonces se produjeron unos cuantos hechos prodigiosos: a lo largo del sombrío navío empezó a correr un vino delicioso y perfumado; una vid trepó por la vela, abrazándola con sus sarmientos y hojas, mientras que en torno al mástil se adhería una oscura hiedra; por su parte, Dioniso se convirtió en un león de terrible mirada. Ante tales prodigios, los marineros, aterrados, se arrojaron al mar y quedaron metamorfoseados en del-fines. Sólo el piloto fue perdonado.

Hallándose en la Isla de Naxos, Dioniso vio cierto día a una muchacha dormida junto a la orilla. Era Ariadna, hija de Minos, que Teseo se llevó de Creta y abandonó después. Cuando Ariadna despertó y vio que Teseo había partido sin ella, fue presa de gran desconsuelo. Pero en seguida se presentó Dioniso, quien le prodigó palabras de aliento y acabó casándose solemnemente con ella. Los dioses asistieron a la boda, y colmaron de regalos a los esposos. De esta unión nacieron Enopión, Evantes y Estáfiro.

La tradición homérica daba una versión diferente del episodio de Ariadna. Ártemis —según esta fuente— habría dado muerte a la joven, y luego Dioniso la habría tomado por esposa. En Naxos se enseñaba la tumba de Ariadna, y la muerte de la heroína era conmemorada con dos tipos de actos: uno, triste, era un lamento por su fin; el otro, de tono alegre, celebraba su unión con Dioniso.

Los viajes de Dioniso y sus aventuras no se limitaron al mundo griego. Con su cortejo de sátiros y ménades trasladóse a Frigia, donde visitó a Cibeles, que lo inició en los misterios. Durante su estancia en Capadocia expulsó de Éfeso a las Amazonas. Aquí también luchó contra Damasco, el cual, por haber destruido las viñas plantadas por el dios, fue desollado vivo. Después se dirigió al Líbano, a visitar a Afrodita y Adonis, y amó a la hija de éstos: Beroe. Después de reinar, por espacio de algún tiempo, en la Iberia del Cáucano, Dioniso prosiguió su viaje hacia Oriente, y atravesó el Tigris cabalgando sobre un tigre enviado por Zeus, unió las dos orillas del Éufrates con una cuerda trenzada con sarmientos de vid y ramas de hiedra, y llegó a la India, donde difundió su obra civilizadora. También se señala su presencia en Egipto, donde fue recibido por el rey Proteo, y en Libia, donde ayudó al rey Amón a reconquistar su trono, del que fue desposeído por Crono y los Titanes.

Después de tan memorables campañas, Dioniso regresó a Grecia. No era ya el dios rudo,

recién bajado de las montañas de Beocia, sino una divinidad afeminada por su contacto con el Asia. Ahora se mostraba como un gracioso adolescente, vestido con largo ropaje según la moda lidia. Su culto se ha continuado con ritos orgiásticos tomados de Frigia. Por eso era acogido en Grecia con desconfianza, y, a veces, incluso con hostilidad.

Cuando volvió a Tracia, por ejemplo, su rey Licurgo se le mostró hostil, y Dioniso, viéndose en trance de huir, solicitó asilo de Tetis en lo profundo del mar. Pero como Licurgo encarceló a las Bacantes que constituían el séquito del dios, éste castigó al país con la esterilidad y nubló la razón a su rey, el cual, en su locura, mató a su propio hijo Dríante, al confundirlo con una cepa de vid. Tracia no se vio libre de la calamidad hasta que Licurgo, por orden del oráculo, fue conducido al Monte Pangión, donde unos caballos lo destrozaron con sus cascos.

No fue mejor la acogida que le dispensó Penteo, rey de Tebas, quien se atrevió incluso a encarcelarlo. Pero Dioniso consiguió deshacerse pronto de sus trabas y castigó con la locura a Agave, madre de Penteo, y a todas las mujeres de Tebas, las cuales, transformadas en ménades, subieron al Monte Citerón para celebrar en él las orgías dionisiacas. Penteo, imprudente, las siguió, y murió despedazado por su propia madre. Tal es el terrible conflicto desarrollado por Eurípides en su obra *Las Bacantes*. Parecida desgracia sufrieron los habitantes de Argos por haberse negado a reconocer la divinidad de Dioniso: las mujeres, enloquecidas, despedazaron a sus hijos y los devoraron.

Uno de los más famosos castigos infligidos por Dioniso fue el de las hijas de Minias, rey de Orcómeno. Eran tres hermanas: Alcítoe, Leucipe y Arsipe, las cuales, habiéndose negado a tomar parte en las fiestas del dios, recibieron un día la visita de éste, disfrazado de muchacha, que trató de persuadirlas con modos suaves. Como tampoco tuvo éxito, se transformó sucesivamente en toro, león y pantera. Aterradas por es-

tos prodigios, las Miríades perdieron la razón, y una de ellas, Leucipe, despedazó con sus propias manos a su hijo Ilipaso. Por último, las tres hermanas fueron metamorfoseadas, respectivamente, en ratón, lechuza y búho.

En lo sucesivo, nadie se atrevió a discutir la divinidad de Dioniso ni a rechazar su culto.

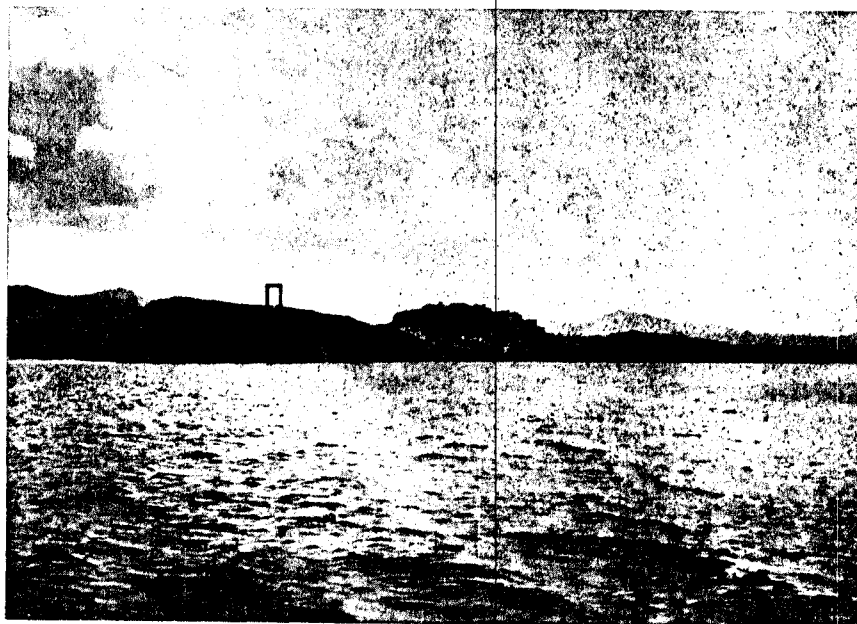
El dios coronó sus proezas descendiendo a los infiernos en busca de su madre, Sémele. En esta ocasión le dio el nombre de Tíone y la colocó en el Olimpo entre los inmortales. En Trecén, en el templo de Ártemis Soteira, se enseñaba el lugar por donde Dioniso regresó de su expedición subterránea. Según una tradición argiva, el camino infernal le fue mostrado a Dioniso por un habitante de Argos, y el dios salió por el Mar de Alción.

En el Olimpo, Dioniso tomó parte en la lucha de los dioses contra los Gigantes. Los bramidos del asno sobre el cual montaba, aterrorizaron a los Gigantes, y el dios mató con su tirso a Éurito o Rato.

Divinidades extranjeras asimiladas a Dioniso.

Esta exuberante riqueza de leyendas no sólo se explica por la gran popularidad del dios, sino también por el hecho de que la personalidad de Dioniso absorbió, como ya hemos dicho, la de varias divinidades extranjeras, sobre todo la del frigio Sabacio, el lidio Basareo y el cretense Zagreo.

Sabacio, honrado como dios supremo en la Tracia helespónica, era una divinidad solar oriunda de Frigia. Existen varias tradiciones



La Isla de Naxos y la puerta del templo de Dioniso. (Fot. Boissonnas)

sobre él. Según unas, es hijo de Crono, y, según otras, de Cibeles, de la que más tarde fue considerado como compañero. Se le asignaba como esposa a la diosa lunar Bendis o a Cottis — o Cotito —, divinidad de la Tierra, análoga a la Cibeles frigia. Sabacio era representado con cuernos, y su emblema era una serpiente. En su honor se celebraban las Sabacias, fiestas nocturnas de carácter orgiástico.



Dioniso con dos ménades, que le presentan un cabrito. Ánfora de Amasis. París, Biblioteca Nacional. (Fot. Giraudon)

Posteriormente, cuando Sabacio fue asimilado a Dioniso, las leyendas de ambas divinidades se completaron entre sí. Según unos, Sabacio habría guardado a Dioniso en el interior de su muslo antes de confiarlo a la ninfa Hipe. Otros, en cambio, pretendían que Sabacio era hijo de Dioniso. A consecuencia de tales relaciones y confusiones, se acabó atribuyendo a Dioniso como patria la Tracia heliónica.

En ciertas ocasiones se daba a las Bacantes el nombre de Basarides, y al propio Dioniso se le asignó el epíteto de Basario cuando apareció representado con un largo vestido, según la moda oriental. ¿Se aludía con ello — como pretende el lexicógrafo Hesiquio — a las pieles de

zorra con que se cubrían las Bacantes? ¿No sería mejor pensar en la absorción, por parte de Dioniso, de los rasgos de una divinidad oriental? En efecto, en Lidia era adorado un dios análogo al Sabacio frigio. El lugar de su culto era el Monte Tmolos, donde, según la leyenda órfico-tracia, Sabacio encomendó a Dioniso niño a los cuidados de Hipe. Sea lo que fuere, lo cierto es que el Monte Tmolos se convirtió con el tiempo en una de las residencias favoritas de Dioniso. En cuanto al nombre del dios lidio, la opinión más generalizada es que se llamaba Basareos. Se trataba, sin duda, de un dios conquistador con cuya personalidad no es improbable vincular el origen de las lejanas expediciones de Dioniso. Acaso haya que buscar también en Basareos el pretexto de la visita de Dioniso a Afrodita y Adonis, y posiblemente el de la leyenda de Ampelo, joven de extraordinaria belleza, amado por el dios. Un día en que se esforzaba en dominar un toro salvaje, Ampelo fue derribado y muerto por el animal. Consternado, Dioniso obtuvo de los dioses la gracia de que el joven fuese metamorfoseado en vid. Más tarde se convirtió en la constelación del Vendimiador.

La identificación de Dioniso con el dios cretense Zagreo — que tal vez fue en sus orígenes el paralelo del Zeus helénico — introdujo en la leyenda del dios, por influjo del misticismo órfico, un elemento nuevo: la « Pasión » de Dioniso.

He aquí lo que se contaba de Dioniso-Zagreo.

Era hijo de Zeus y de Deméter, o Core. Como los dioses sintieran celos de él, decidieron darle muerte, y al punto fue despedazado por los Titanes y arrojado a una caldera. Sin embargo, Palas pudo recoger el corazón del dios y lo presentó a Zeus. Irritado el señor del Olimpo, fulminó con sus rayos a los Titanes, y del corazón aún palpitante que tenía en sus manos, hizo nacer a Dioniso. En lo que respecta a Zagreo, sus despojos fueron enterrados al pie del Parnaso, y este dios se convirtió en una divinidad ctónica que acogía en los Infiernos las almas de los muertos y las ayudaba a purificarse.

A este conjunto de sufrimientos, coronados por una resurrección, los adeptos del orfismo confirieron un sentido místico, modificando con ello profundamente la fisonomía de Dioniso. Éste no es ya el rústico dios del vino y la alegría que en otro tiempo bajó de las montañas de Tracia; no es tampoco la divinidad del delirio orgiástico, que llegó de Oriente. En adelante, como « dios que es destruido, que desaparece, que abandona la vida y renace después » (Plutarco), simbolizará la vida universal.

Por eso, no es de extrañar que en los misterios eleusinos aparezca Dioniso asociado a Deméter y Core. Sin duda alguna, también él era una de las grandes fuerzas fecundantes del Mundo.



La pasión de Dioniso-Zagreos. Fresco de la «Villa de los misterios dionisiacos». Pompeya. (Fot. Alinari)

SÉQUITO DE DIONISO DIVINIDADES AGRESTES

Las fiestas de la vendimia no tardaron en convertirse en pretexto para celebrar en Grecia alegres y ruidosas procesiones, en las que participaban, sin distinción de sexo, los sacerdotes y fieles del culto de Dioniso. Los hombres eran llamados *bacantes*, y las mujeres recibían el mismo nombre o el de *ménades*. Ello determinó que se asignase al dios una especie de séquito, o *tiaseo*, en el que se incluían ciertas divinidades secundarias más o menos vinculadas con su culto, como sátiros, silenos, dioses Pan, priapos, centauros y ninfas.

Sátiros y silenos. Los sátiros representaban los espíritus elementales de los bosques y las montañas. Eran una especie de genios selváticos cuya aparición infundía terror a pastores y viajeros. Tenían rasgos de macho cabrío y de mono: su frente era aplanada; su nariz, roma; sus orejas, puntiagudas; su cuerpo, velludo y terminado en cola de cabra; sus pies, hendidos como los de los rumiantes. Tal fue, al menos, su primitivo aspecto, porque después su bestialidad, que era la nota predominante en ellos, fue simbolizada sólo por sus orejas puntiagudas y por unos cuernecillos que sobresalían de su frente; por lo demás, sus rasgos no sugerían sino juventud y suavidad. También su carácter sufrió transformaciones. En sus orígenes, los sátiros eran — según Hesíodo — una raza perezosa y cobarde, amante sólo de los placeres y de la buena mesa, y cuyo natural lascivo y sensual los impulsaba a perseguir a las ninfas por los bosques. Posteriormente, aunque sin abandonar su punto de malicia, se convirtieron en unos seres graciosos, que gustaban de la música y la

danza. Eran considerados como hermanos de las ninfas y los curetes. Según otra tradición, en sus orígenes tuvieron naturaleza humana, y se les asignaba como padres a Hermes e Ifigenia. Pero Hera los metamorfoseó en monos como castigo por su negligencia en vigilar a Dioniso. Mas no por ello dejaron de ser en lo sucesivo unos fieles compañeros del dios, hasta el punto de que desempeñaron el principal papel en sus festivales orgiásticos.

Uno de los personajes más pintorescos del séquito de Dioniso es Sileno, un anciano gordo calvo y chato que aparece siempre embriagado en pos del dios, ya sostenido por los sátiros, ya llevándolo a horcajadas sobre un borriquito. No obstante, este alegre borracho poseía una extraordinaria sabiduría, y en su calidad de padre putativo de Dioniso formó con sus lecciones al joven dios. Sus conocimientos eran inmensos, tanto en lo referente a lo pasado como a lo por venir; así, revelaba infaliblemente su destino a cuantos conseguían encadenarlo durante el profundo sueño en que lo sumía la embriaguez, por todo lo cual Platón pudo comparar sin desdoro a su maestro Sócrates con Sileno. Sus padres eran, según ciertas versiones, Hermes y la Tierra. Otras versiones lo presentaban como nacido de la sangre de Urano después de haberlo mutilado Crono. Píndaro le asignaba como esposa a Nais.

Sin embargo, el nombre de Sileno es, en realidad, un término genérico que se aplica a una categoría de divinidades agrestes muy semejantes a los sátiros, con quienes se confunden a menudo. Pero los silenos no son oriundos de Grecia, sino de Frigia, y personifican a los genios de las fuentes y los ríos. Su nombre, idéntico al latín *Silenus*, significa, al parecer, «agua que corre borboteando». Esta significación fluvial es



Cortejo de Dioniso. Bajorrelieve de sarcófago. Nápoles, Museo Nacional. Sileno abre la marcha tendido en su carro, bajo los efectos de la embriaguez; tras él, un coro danzante de ménades y sátiros; por último, en un carro tirado por centauros, Dioniso. (Fot. Alinari)

confiada por ciertas particularidades de su cuerpo: así, frente a los sátiros, que recuerdan sobre todo el macho cabrío, los silenos evocan más bien el caballo — que es el símbolo de las aguas —, pues tienen de él la cola, los cascos e incluso las orejas. El famoso Marsias, que suele ser representado como un sátiro, fue, en realidad, un sileno y, al propio tiempo, un dios fluvial de Frigia. Por eso, el frigio Midas — cuya leyenda está estrechamente vinculada con los silenos — lo prefirió a Apolo.

Pan, Aristeo y Priapo. Otra divinidad, incorporada posteriormente al séquito de Dioniso y confundida de ordinario con los sátiros por su análoga conformación, fue el dios Pan, cuyo culto se localizó durante mucho tiempo en Arcadia. Por eso era presentado como hijo del gran dios arcadio, Hermes, quien lo habría en-

gendrado con la hija del rey Dríope — cuyos rebaños apacentaban — o bien con Penélope, para acercarse a la cual habría adoptado la forma de un macho cabrío. El hecho es que el niño vino al mundo con las patas, la pelambarrera y los cuernos de este animal.

Para explicar el nombre de Pan se han propuesto diversas etimologías. El *Himno homérico* lo vincula el adjetivo *πᾶς, παντός, todo*, tomando como pretexto el hecho de que la visión de Pan alegró la estancia, en el Olimpo, de todos los inmortales. La misma etimología invocaron los mitógrafos de la Escuela de Alejandría, que consideraban a Pan como símbolo del Universo. Max Müller partió de la analogía con el sánscrito *pavana, viento*, para ver en Pan la personificación de la brisa ligera. Más sentido, sin embargo, parece ser recurrir a la raíz *πα*, *comer*, que ha dado en griego el verbo *πάσχειν*,

y en latín, *pascere, pacer*. En efecto, Pan era preferentemente un dios pastor, tutelar de los bosques y los pastos y protector de los rebaños y sus guardianes. Su lugar de residencia habitual eran las laderas del Ménalo o del Liceo, a cuyas cuevas venían para adorarlo los pastores arcadios. Pan fecundaba sus cabras y ovejas — de aquí su carácter de divinidad fálica —, y, por su intervención divina, las bestias salvajes eran víctimas de los tiros de



Dioniso, Pan y una bacante. Bajorrelieve antiguo. Nápoles, Museo Nacional. (Fot. Alinari)

los cazadores. Si la caza resultaba infructuosa, su imagen era castigada con azotes, como represalia. Además, Pan sentía una especial predilección en correr por los bosques y retozar con las ninfas, a las que en más de una ocasión infundía terror con su extraña figura. Persiguiendo un día a la ninfa Siringe, ésta, cuando estaba a punto de ser alcanzada, fue a refugiarse junto a su padre, el río Ladón, al que suplicó la metamorfosease en caña. Su ruego fue escuchado, y Pan se consoló de su contratiempo cortando una de las cañas, con la que se hizo una flauta de un tipo no conocido hasta entonces, que denominó *siringa*. La ninfa Pitis le dispensó mejor acogida, hasta el punto de que por él renunció, según se cuenta, a Bóreas. Sin embargo, este terrible viento del Norte — que tal era Bóreas — se arrojó, furioso, sobre la desdichada Pitis y la proyectó contra una roca, rompiendo sus miembros; pero Gea se apiadó de la ninfa y la transformó en pino. También se contaba que Pan consiguió seducir a Selene atrayéndola al interior del bosque, para lo cual le ofreció una piel de cabra de deslumbrante blancura. Según otras versiones, habría sido el propio Pan quien se presentó a la ninfa en forma de blanco carnero.

Confinado durante mucho tiempo en las partes montañosas de Arcadia — donde se divertía infundiendo a los viajeros el terror, llamado por ello *terror pánico* —, el dios Pan no penetró en el Ática hasta la época de las guerras médicas. Así, poco antes de la batalla de Maratón se apareció a los embajadores que los atenienses enviaron a los espartanos, y les ofreció, bajo promesa, derrotar a los persas si se accedía a que fuese adorado en Atenas. Los atenienses, agradecidos, le dedicaron un templo en la Acrópolis, y, desde este lugar, el culto de Pan se extendió por toda Grecia.

Ya hemos dicho que Pan acabó por simbolizar al dios universal, al Gran Todo. A este res-

pecto, Plutarco cuenta que, durante el reinado de Tiberio, un navegante que acertó a pasar por las Islas Equinadas oyó que una voz misteriosa lo llamaba tres veces y, por fin, le dijo: « Anuncia a Palodes que el gran Pan ha muerto ». Era por la época en que el Cristianismo nacía en Judea, y durante mucho tiempo se vio en ello una singular coincidencia. Pero S. Reinach



Joven sátiro tocando la flauta, según una escultura de Villa Albani, Roma. (Fot. Giraudon)



Sifeno borracho. Bronce antiguo procedente de Pompeya. Nápoles, Museo Nacional. (Fot. Giraudon)

demonstró que lo que había oído aquel navegante eran lamentaciones proferidas en honor de Adonis.

Además, cada región de Grecia tenía su dios Pan. El de Tesalia se llamaba Aristeo. Indudablemente, hay que considerar a Aristeo como una gran divinidad primitiva de esta región, si tenemos en cuenta que su nombre significa *óptimo*, y que también era el epíteto de Zeus en Arcadia. Píndaro dice que « Aristeo, después de su nacimiento, fue llevado por Hermes junto a Gea y las Horas, quienes lo alimentaron con néctar y ambrosía y lo transformaron en Zeus, el dios eterno, y en Apolo, el dios puro, protector de los rebaños, de la caza y de los pastos ».

Según la leyenda, Aristeo era hijo de Urano y Gea, o bien de Apolo y Cirene. Creció bajo los cuidados del centauro Quirón, y fue instruido por él en el arte de la Medicina y en el adivinatorio. Era tenido como el protector de los rebaños y de los cultivos, en especial de los de la vid



Pan enseñando a Olimpo a tocar la siringa. Nápoles, Museo Nacional. (Fot. Alinari)

y el olivo, y él fue el que enseñó a los hombres la apicultura.

Su acción civilizadora se extendió por toda Grecia. En Beocia casó con Autónoc, hija de Cadmo, de la que tuvo un hijo: Acteón. Durante su permanencia en Tracia se enamoró de Euridice, esposa de Orfeo, la cual, cuando trataba de escapar a sus asechanzas, fue mordida mortalmente por una serpiente. Aristeo, por su parte, tuvo un misterioso final, pues desapareció en el Monte Hemo.

El Pan de Misia, en Asia Menor, era Priapo, adorado sobre todo en Lámpsaco. Sus orígenes son poco precisos. Se le atribuyen como progenitores a Afrodita o Quíone, y a Dioniso, Adonis, Hermes o Pan. Contábase que Hera, celosa de Afrodita, le había dado, al nacer, una extraor-

dinaria deformidad, por lo que su madre lo abandonó, y fue recogido por unos pastores. Priapo tenía encomendada la fecundidad de los campos y de los rebaños, y tutelaba la crianza de las abejas, el cultivo de la vid e incluso la pesca. Era asimismo el protector de los jardines, donde se colocaban sus imágenes fálicas. Por Asia entró, sin duda, en el cortejo de Dioniso.

Los centauros. Además de los silenos y los sátiros, en el séquito de Dioniso figuraban otros seres monstruosos, los centauros, que tenían la cabeza y el busto de hombre, y el resto del cuerpo, de caballo. Sin embargo, su forma no había sido siempre así. En las primeras representaciones que se conocen de los centauros, éstos aparecen como gigantes de velludo cuerpo, y sólo más tarde fueron representados como hombres con grupa de caballo. Recibieron su configuración definitiva en la época de Fidias.

Los centauros eran oriundos de Tesalia, y descendían de Ixión, hijo de Ares. Ixión, que estaba unido a Dea, hija de Deyoneo, tuvo en cierta ocasión una disputa con su suegro a consecuencia de la cual precipitó a Deyoneo en un foso ardiente. Este crimen le valió a Ixión una reprobación universal, hasta el punto de ir a buscar refugio junto a Zeus, quien le brindó hospitalidad. Pero también allí su audacia lo llevó a codiciar a la propia esposa del señor del Olimpo, Hera. Para ver hasta qué grado de imprudencia llegaría Ixión, Zeus puso en sus manos una nube, a la que había dado la forma de Hera. De esta unión nació un monstruo, Centauro, el cual, al unirse, a su vez, a las yeguas del Pelión, engendró la estirpe de los centauros.

En más de una ocasión se ha querido ver en estos seres el equivalente helénico de los Gandharvas védicos. Pero, a decir verdad, los centauros, cuyo nombre significa, etimológicamente, «espoleadores de toros», fueron sin duda, en sus orígenes, una población de boyeros que habitaba en las tierras de Tesalia y que, análogamente a los gauchos de América y a los *gardians* de la Camarga, conducían sus manadas montados a caballo. Sus costumbres eran bárbaras y rudas, lo cual da pie al carácter salvaje que constantemente se les atribuye, propio de seres groseros y crueles, dados a la lascivia y a la embriaguez.

Sin embargo, algunos eran famosos por su sabiduría, como Folo, que dio acogida a Heracles, y, sobre todo, Quirón. Éste, educado por Artemis y Apolo, tuvo, a su vez, numerosos discípulos entre los héroes. Su muerte fue causada por una herida que se produjo con una flecha envenenada de Heracles. Como se trataba de una herida incurable, Quirón cedió su inmortalidad a cambio de la condición mortal de Prometeo. Zeus lo colocó entre los astros, incluyéndolo en la constelación del Sagitario.

El episodio más importante de la leyenda de los centauros es su combate contra los lapitas, que se desarrolló con motivo de las bodas de Pirítoo. Los lapitas eran asimismo una población fabulosa que habitaba en Tesalia. Su rey Pirítoo, al casarse con Hipodamia, invitó a la comida nupcial al centauro Euritión, quien, excitado por la bebida, intentó raptar a la novia. Teseo trató de impedirse, pero el agresor volvió al ataque, esta vez acompañado de un grupo de centauros armados con grandes piedras y troncos de pino. La contienda se generalizó al instante, y los lapitas salieron de la misma



El macizo del Pindo visto desde el Valle del Viosa. En este áspero paraje se fijaba la residencia de los centauros cuando fueron expulsados del Pelión. (Fot. Boissonnas)

victoriosos gracias al valor de Teseo y Pirítoo. Los centauros fueron rechazados hasta las fronteras del Epiro, y buscaron refugio en las laderas del Pindo.



Un centauro. Mármol antiguo. Roma, Museo del Capitolio. (Fot. Brogi)

Las ninfas. En contraste con estas divinidades brutales y exentas de gracia, las ninfas representaban en el cortejo de Dioniso el encanto de la juventud y de la belleza. Análogas, en todos los aspectos, a sus hermanas las ninfas de fuentes y arroyos, éstas que ahora hallamos en el séquito del dios — no menos que en el de otras divinidades, tales como Ártemis y Apolo —, eran las tutelares de los bosques y las montañas. Según el destino que se les aplicaba, tenían diversos nombres: las oréades eran las ninfas de las montañas y de las cuevas; las napeas, las auloníades, las hiléoras y las alseides frecuentaban los bosques y los valles. Sólo las driades, ninfas silvestres atribuidas a cada árbol, se mantenían apartadas de los cortejos divinos. Coronadas con hojas de roble y armadas a veces con un hacha para castigar los atropellos cometidos con los árboles bajo su custodia, aparecían danzando en torno a los robles que les estaban consagrados. Ciertas ninfas, las llamadas hamadriades, se vinculaban aún más estrechamente al vegetal, con el que formaban, según se decía, un solo cuerpo.

Entre las ninfas del séquito de Hera, había una oréade, llamada Eco, que distraía a la diosa con su conversación y sus cantos cada vez que Zeus cortejaba a alguna de estas deidades.

Pero, al fin, Hera se dio cuenta de la treta y castigó a Eco privándola de emitir palabras y condenándola a repetir sólo la última sílaba de las que se pronunciaban ante ella. Y he aquí que, poco tiempo después, se enamoró de un joven de Tespis llamado Narciso. Como no podía declarar su amor, viose desdenada por él, y, desconsolada, fue a ocultar su dolor en unas apartadas cuevas. Allí se consumió su vida: sus

vivió al pie del Etna. Fue amado por una ninfa, Equeaís, Jenea o Lice, la cual le exigió, bajo juramento, fidelidad eterna, so pena de quedar ciego. Embriagado por la princesa Quimera, Dafnis rompió su juramento, y al punto perdió la vista. Entonces, para buscar consuelo a su desgracia, se entregó a la Poesía y a la Música. Se le consideraba como el inventor de la poesía pastoral. Un día, al caer de lo alto de unas peñas, encontró la muerte.



Eco y Narciso. Según Poussin. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)

huesos se transformaron en peñas, y de ella sólo quedó el acento de su voz. También se atribuía su desgraciado fin a la ira de Pan, quien, al no poder conseguir que ella lo amase, permitió que la despedazaran unos pastores. Sus despojos fueron recogidos por Gea, pero la voz de Eco supervivió.

En cuanto a Narciso, para castigarlo por su desdén amoroso, los dioses le infundieron una ardiente pasión por su propia imagen. El adivino Tiresias predijo que sólo viviría mientras no pudiese verse a sí mismo. Pero un día en que estaba inclinado sobre las aguas tranquilas de una límpida fuente, vio sus facciones reflejadas en la superficie, y sintió por esta figura irreal una pasión tan avasalladora, que en adelante nada pudo distraerlo ya, y largueteó allí mismo, transformándose en la flor que lleva su nombre y que crece, en efecto, en las márgenes de las fuentes.

Otra víctima de las ninfas fue el hermoso pastor siciliano Dafnis. Hijo de Hermes y de una ninfa, fue abandonado por su madre y recogido por unos pastores, en cuya compañía

vivió al pie del Etna. Fue amado por una ninfa, Equeaís, Jenea o Lice, la cual le exigió, bajo juramento, fidelidad eterna, so pena de quedar ciego. Embriagado por la princesa Quimera, Dafnis rompió su juramento, y al punto perdió la vista. Entonces, para buscar consuelo a su desgracia, se entregó a la Poesía y a la Música. Se le consideraba como el inventor de la poesía pastoral. Un día, al caer de lo alto de unas peñas, encontró la muerte.

A partir de Homero, las dos Ilitias se confundieron en una sola, con la misma atribución de diosa de los alumbramientos. Era una divinidad muy antigua, considerada como originaria de Creta. Solía representarse arrodillada — posición idónea, según se creía, para el parto — y empuñando con una mano una antorcha, símbolo de la luz, mientras con la otra insinuaba un gesto de aliento.

Determinadas diosas, conocidas sobre todo por su interés hacia las mujeres, recibían a veces el apelativo de Ilitia, como Hera en Argos

DIVINIDADES DE LA VIDA HUMANA

Zeus, aunque dueño y señor de los humanos, no regía, sin embargo, directamente su destino. Esta misión estaba encomendada a divinidades secundarias, que acompañaban al hombre en todos los actos de su vida física y moral.

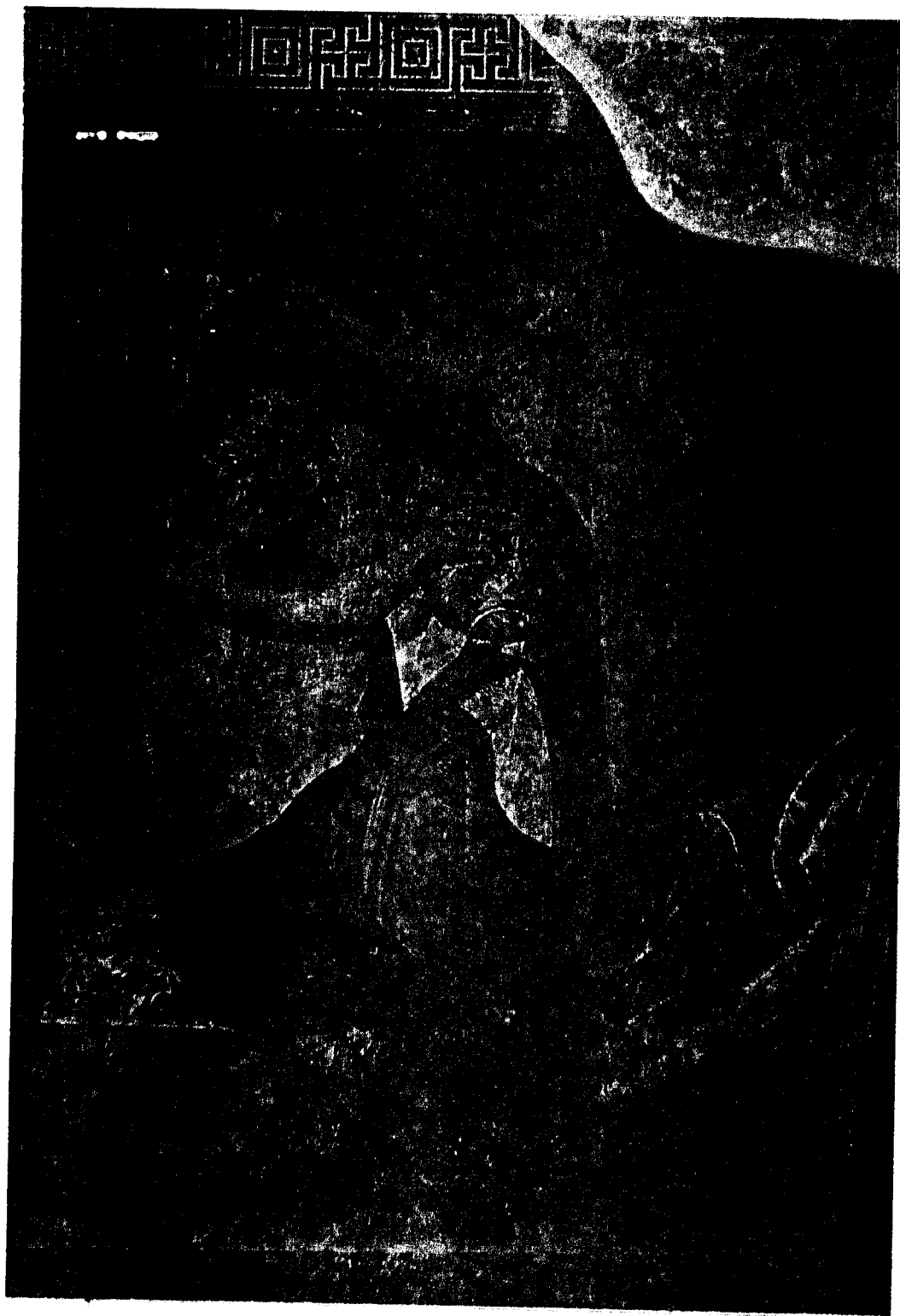
DIVINIDADES DEL NACIMIENTO Y LA SALUD. Ilitia.

En sus orígenes se conocían dos Ilitias.

Eran hijas de Hera, y presidían el nacimiento de un nuevo ser, llevando a la parturienta el dolor — las aceradas flechas de las Ilitias — y, a la vez, la liberación con el parto. Ningún niño podía nacer si no era en presencia suya, ni madre alguna podía verse aliviada sin ellas. Por eso, con motivo del nacimiento de Apolo, la celosa Hera retuvo en el Olimpo, durante nueve días y nueve noches, a Ilitia, que se disponía a correr en ayuda de Leto, y repitió esta maniobra con Alcmena cuando tenía que nacer Heracles.

A partir de Homero, las dos Ilitias se confundieron en una sola, con la misma atribución de diosa de los alumbramientos. Era una divinidad muy antigua, considerada como originaria de Creta. Solía representarse arrodillada — posición idónea, según se creía, para el parto — y empuñando con una mano una antorcha, símbolo de la luz, mientras con la otra insinuaba un gesto de aliento.

Determinadas diosas, conocidas sobre todo por su interés hacia las mujeres, recibían a veces el apelativo de Ilitia, como Hera en Argos



SILENO Y SÁTIROS, POMPEYA. Pintura mural de la «Villa dei Misteri».



Nacimiento de Dioniso. Bajorrelieve antiguo. Roma, Museo Vaticano. Dioniso surge del muslo de Zeus, y Hermes lo recibe en sus brazos. (Fot. Anderson)

y Ártemis en Delos. Incluso cabe la duda de si Iliia no es un simple desdoblamiento de Hera.

Asclepio. Al tratar de Apolo, ya nos hemos referido a las circunstancias trágicas del nacimiento de Asclepio, hijo que aquel dios tuvo con Coronis. Arrancado por Apolo de la pira donde se consumían los últimos restos de su madre, Asclepio fue conducido al Monte Pelión, donde quedó al cuidado del centauro Quirón, el cual lo adiestró en la caza y le enseñó sus conocimientos de Medicina. Entonces se inició la carrera médica de Asclepio. Sus curaciones prodigiosas le granjearon pronto una gran fama. Se cuenta incluso de él que devolvía los muertos a la vida, ya sirviéndose de la sangre de la Gorgona, que Atenea le había entregado, ya de las virtudes de una planta, que conoció gracias a una serpiente. Pero el tenebroso Hades se consideró ofendido y fue a quejarse a Zeus, el cual opinó que los mortales debían seguir su destino. Y el pobre Asclepio, culpable de haber querido oponerse al orden natural, fue fulminado por Zeus.

Apolo respondió a este castigo con una terrible venganza: el exterminio de los ciclopes que habían forjado el rayo. Ello le valió ser expulsado del Olimpo por mucho tiempo.

En Epidauro corría otra versión del nacimiento de Asclepio. Contábase, que Coronis había dado a luz a su hijo cuando su padre Fle-gias realizaba una campaña por el Peloponeso. La madre expuso al reciénnacido en el Monte Titlion, donde lo guardaba un perro, y una cabra le procuraba alimento. Cierta día, un pastor, llamado Arestanas, lo descubrió, y quedó cegado por el resplandor sobrenatural que envolvía al niño.

Sea de ello lo que fuere, lo cierto es que el dios de la salud fue considerado siempre como salido de la luz o del fuego. A los enfermos les devolvía el vigor perdido, por lo que en Grecia

fue pronto objeto de singular veneración. Lo acompañaba un cortejo de divinidades auxiliares, entre las que destacaba su esposa Epione, quien dio a luz a los dos asclepiadas: Podalirio y Macaón. Estos, al frente de los tesalios de Trica, tomaron parte en la guerra de Troya.



Asclepio y su hija Higia. Mármol antiguo. Roma, Museo Vaticano. (Fot. Alinari)

Tenían la misma habilidad que su padre en el arte de la Medicina. Así, vemos cómo Macaón curó a Menelao, herido por una flecha, y a Filoctetes. Pero cayó muerto ante Troya, y su cadáver lo devolvió Nestor a Grecia. Podalirio se contó entre los supervivientes de la expedición. Durante el viaje de regreso fue arrojado por la tempestad a las costas de Caria, donde se estableció.

Asclepio tuvo también varias hijas: Iaso, Panacea, Egle y, sobre todo, Higía, que se asocia estrechamente al culto de su padre como diosa de la salud. Por último, hay que mencionar a Telesforo, genio de la convalecencia, representado generalmente con esclavina y capucha, indumentaria que acostumbraban llevar los que salían de una enfermedad.

El culto a Asclepio — el cual solía ser representado en forma de un hombre maduro, de facciones amables, y sólo de vez en cuando en forma de serpiente — era tanto una religión como una terapéutica. Sus santuarios, como los de Trica, Epidauro, Cos y Pérgamo, se construían apartados de las ciudades, en parajes especialmente saludables. Los sacerdotes a cuyo cargo corría el servicio del templo tuvieron al principio el monopolio de la ciencia médica, que se transmitían de padres a hijos. Sólo más tarde admitieron neófitos de castas ajenas a la suya.

En las *Asclepiea* se observaban ritos especiales. Después de múltiples preparativos de purificación — baños, ayunos y sacrificios —, los enfermos eran admitidos a pasar la noche en el templo. Se acostaban sobre la piel del animal que se había sacrificado o sobre un lecho colocado junto a la estatua del dios. Era la fase de la incubación. Durante la noche, Asclepio se aparecía en sueños a los enfermos y les daba

consejos. Al día siguiente, los sacerdotes recogían sus confidencias y, a base de éstas, les explicaban los preceptos del dios. Los enfermos daban las gracias a Asclepio arrojando oro en la fuente sagrada y colgando exvotos en el templo.

DIVINIDADES DE LA VIDA MORAL.

Las Moiras o Parcas. Las Moiras, llamadas por los latinos *Parcas*, son para Homero los destinos individuales e ineluctables de cada hombre. Sólo en la *Teogonía* de Hesíodo, las Moiras son asimiladas a divinidades. Las Moiras — hijas de la Noche — son tres: Cloto, Laquesis y Átropo. Cloto, la hilandera, personifica la trama de la vida. Laquesis es la suerte, la partícula de azar a la que cualquier persona tiene derecho. Y Átropo es el inflexible destino contra el que nadie puede nada. Las Moiras asisten en la sombra a toda la vida del hombre. Cuando éste nace, se asocian a las Ilitias. Cuando se casa, las invoca para que su unión sea feliz. Hesíodo llega a colocarlas junto a las Queres, dándoles con ello el rango de divinidades de la muerte violenta.

Las Moiras están bajo la autoridad de Zeus, quien las obliga a respetar el orden establecido. En las asambleas divinas ocupan su lugar, y además poseen el don profético.

Némesis. Igual que las Parcas, Némesis fue en sus orígenes una idea moral: la del equilibrio inmutable de la condición humana.

De dos maneras puede el hombre disgustar a los dioses: violando la ley moral — con lo que incurre en su cólera — o alcanzando un exceso de felicidad y riqueza, lo cual provoca sus celos. En ambos casos, el imprudente mortal estará expuesto a la Némesis, o ira divina. Si su pecado ha sido sólo un exceso de suerte, podrá esperar que la diosa se aplaque sacrificándole una parte de su felicidad.

Polícrates, tirano de Samos, asustado por la buena suerte que lo acompañaba en todo momento, quiso prevenir los celos de los dioses arrojando al mar un anillo de gran valor que estimaba en mucho. Pero cuando se lo devolvió un pescador que lo había encontrado en el interior de un pez, comprendió que Némesis no aceptaba su sacrificio, y que pronto la desgracia caería sobre él, como así sucedió poco después.

A Némesis — convertida después en una verdadera divinidad — le fueron atribuidas distintas genealogías. Según una tradición, es hija de Océano. En otro lugar, sus progenitores son la Noche y el Erebo, con lo que se convirtió en una potencia



Exvoto dedicado a Asclepio. Relieve votivo. Atenas, Museo Nacional. Los fieles acuden a implorar al dios, que tiene junto a sí a su mujer Epione, sus hijos Macaón y Podalirio, y sus hijas Higía, Egle y Panacea. (Fot. Alinari)

fatal. Por último, cuando se le atribuye como madre a Dice, se convierte en la diosa de la equidad y la justicia. Por otra parte, siempre aparece con la misión de velar por el mantenimiento del orden. Uno de los epítetos que se le aplican es el de Adrastea, «la Inevitable». A veces se representa con el codo doblado — el codo es la medida que el hombre no debe rebasar jamás — y con un dedo en los labios, simbolizando que lo mejor es callar para no atraer la cólera

divina. El principal santuario de Némesis era el de Ramnunte, demo del Ática. Podía admirarse en él una estatua de la diosa, obra de Fidias, esculpida en el bloque de mármol que los persas, dando temerariamente por cierta su victoria, trajeron consigo, antes de la batalla de Maratón, para levantar un trofeo.



El templo de Némesis y Temis en Ramnunte. (Fot. Boissonnas)

EL MUNDO SUBTERRÁNEO Y LAS DIVINIDADES INFERNALES

Morada tenebrosa y lúgubre, el mundo infernal era, en la mitología griega, el refugio de las almas que, separadas de su cuerpo, habían terminado su existencia terrena.

Tique, Ate, Litae. Para completar la lista de las divinidades de la vida moral hay que mencionar a Tique, la diosa de la fortuna (τύχη). Hesíodo le atribuye como progenitores a Océano y Tetis. Sus representaciones eran distintas, según las ciudades. Un adorno suyo era la corona mural; también llevaba los atributos de la abundancia.

Por el contrario, Ate, hija de Éride o de Zeus, es una divinidad maléfica que instiga a realizar actos irreflexivamente e infunde en el corazón de los hombres y de los dioses el extravío funesto. Ate sugirió a Zeus, cuando el nacimiento de Heracles, el imprudente juramento que causó la desgracia del héroe. Por eso, el dios supremo castigó a la perversa deidad expulsándola para siempre del Olimpo y arrojándola «desde lo alto del cielo entre las obras de los hombres».

Sin embargo, para reparar los males causados por la pérfida Ate, Zeus envió tras de ella a las Litae, las Plegarias, que son también sus hijas. Llenas de arrugas y cojeando, van en pos de su hermana con el fin de atenuar los males que ésta ha producido, y quien les dispensa respetuosa acogida, se ve colmado de bienes.

Localización y topografía del mundo infernal.

Sobre la localización del mundo infernal se han sucedido dos concepciones. La morada de Hades — decía Circe a Ulises — se halla en el extremo del Mundo, después del vasto Océano. En efecto, la tierra habitada se consideraba como una superficie plana limitada por un ancho río de curso circular, el Océano, que era necesario atravesar para llegar a la orilla inculta y desolada de las regiones infernales. De terreno infecundo e ingrato, dicho lugar no podía ser habitado por ningún ser vivo, pues el Sol no lo alcanzaba con sus rayos. Crecían allí álamos negros y sauces que jamás producían fruto, y cubría el suelo el asfódelo, lúgubre planta de ruinas y cementerios.

Era ésta una visión tradicional, de origen épico, que no pudo subsistir ante el progreso de los conocimientos geográficos, cuando los navegantes descubrieron que en el lejano Oeste — donde se localizaba el mundo infernal — existían países perfectamente habitados. Hubo que situar, pues, en otro lugar el reino de las sombras, y, así, desde entonces la creencia popular lo situará en el centro de la Tierra — el paraje seguirá siendo de tiniebla y misterio —, en el Erebo. Su vía de acceso no será ya el Océano. El mundo infernal comunica con el ex-

terior directamente por medio de cavernas de insondable profundidad, como la de Aquerusa, en Epiro, o la de Heraclea, en el Ponto. En el Cabo Ténaro se abría una de estas bocas de acceso, y otra en Colono, en un lugar dedicado a las Euménides.

Asimismo creíase que ciertos ríos de curso parcialmente subterráneo conducían a las regiones infernales, como el Aqueronte, río de Tesprotia, cuyo afluente era el Cocito. Hay que advertir, además, que estas corrientes fluviales fueron denominadas según el carácter que se les quería atribuir. Así, se pretende que Aqueronte derive de *ἄχος*, *aflicción*, con lo que vendría a ser «el río del dolor», mientras que Cocito, que se relaciona con *κόκυτος*, sería «el río de los lamentos».

Si del aspecto exterior del mundo infernal y de sus vías de acceso nos transmiten los antiguos una descripción bastante cuidada, no ocurre lo mismo con lo que concierne a la parte interior, para la cual los datos que poseemos son muy imprecisos. Según éstos, la región infernal propiamente dicha tenía una especie de vestíbulo, el bosque de Perséfone, en el que volvemos a ver los negros álamos y los sauces estériles. Después de atravesarlo se llega a la puerta del reino de Hades. En ella está apostado Cerbero,

el monstruoso perro de guarda, de cincuenta cabezas y de ladrido de bronce. Era fruto de los amores del gigante Tifeo y Equidna. En las representaciones, Cerbero aparece con distinta figura, según los casos: unas veces tiene sólo tres cabezas, otras está cubierto de erizadas serpientes, y su boca destila negro veneno. Nunca deja de infundir miedo. Cuando alguien quiere entrar, el terrible animal se muestra acogedor, moviendo las orejas y el rabo; pero una vez se ha traspuesto el umbral, ya no se puede salir. No obstante, Cerbero se deja apaciguar cuando le echan golosinas de harina y miel. En cierta ocasión, Hermes acertó a calmarlo con su caduceo, y también Orfeo lo fascinó con su lira. Pero sólo Heracles se atrevió a medirse con él y, después de dominarlo, lo subió un momento a la tierra. Con su veneno, Cerbero contaminó ciertas hierbas, de las que se sirvieron después las hechiceras para preparar sus filtros maléficos.

Por el mundo infernal corren los ríos subterráneos: el Aqueronte, que tiene como afluente el Cocito, el cual, a su vez, recibe las aguas del Flegetonte, del Lete y, por último, del Éstige. Aqueronte era un hijo de Gea que, por haber apagado la sed de los Titanes con ocasión de su lucha contra Zeus, fue arrojado a la región infernal y metamorfoseado en río. Para atravesarlo había que recurrir al anciano Caronte, el barquero titular el Hades. Caronte era un viejo arisco e intratable. Si antes de subir a la barca no entregaba la sombra el precio del pasaje, el barquero la rechazaba sin piedad, y se veía condenada a errar por la orilla desierta sin alcanzar jamás refugio. Por eso, los griegos tenían buen cuidado de poner la moneda en la boca de sus muertos.

El Éstige rodeaba el mundo infernal con sus nueve rizados. Este río era personificado en la figura de una ninfa, hija de Océano y de Tetis. Contábase que la amó el titán Palas, y que de esta unión nacieron Zelo (los Celos), Nice (la Victoria), Cratos (la Fuerza) y Bía (la Violencia). Como recompensa por la ayuda prestada a los olímpicos con motivo de la rebelión de los Titanes, adoptóse la decisión de que los inmortales jurasen por su nombre, y que tal juramento fuese irrevocable.

En lo que respecta al Lete, cuyas aguas hacían olvidar el pasado, su curso discurría, según unos, por las partes extremas de los Campos Elíseos, y, según otros, por los confines del Tártaro.

Tales son las dos grandes regiones del mundo infernal.

EL SOBERANO DEL MUNDO INFERNAL. Hades. Créese que el nombre del rey de los infiernos está formado con un *α* primitiva y la raíz de *ἵδεν*, *ver*, compuesto que evocaría una idea de misterio. Equivale, pues, a «el Invisible». Llamábase también Plutón, de *πλούτος*,



El curso indolente del Cocito entre sus riberas pantanosas. (Fot. Boissonnas)

riqueza, con el sentido de ocultador de tesoros bajo tierra. Así, era considerado como el dios de la riqueza agrícola. Desde el centro de la tierra ejercía su influjo sobre los cultivos y las cosechas.

Hades — conocido también como Aidoneo — era hijo de Rea. Su padre fue el sangriento Crono, que lo devoró, lo mismo que a sus hermanos y hermanas. Pero lo liberó su hermano Zeus, de quien recibió como lote el reino infernal.

Sobre este dominio reina como dueño absoluto, y, al parecer, se complace en ello. Sólo se le ve salir en dos ocasiones: para raptar a Perséfone y para que Peón le cure una herida causada en su espalda por Heracles con una flecha acerada. Por lo demás, si se le ocurre salir de su reino, nadie se apercebe, puesto que se cubre con su casco, que lo hace invisible.

Hades, como marido, no tuvo apenas tacha. Sólo dos faltas tuvo que deplorar Perséfone. Primero, con Minthe, ninfa del Cocito. Perséfone — o quizá Deméter — persiguió a la infortunada cómplice de Hades y la pisoteó atrozmente, pero éste la metamorfoseó en una planta, la menta, que creció primero en Trifilia y luego fue consagrada a Hades.

El segundo y último amor de Hades fue Leuce, hija de Océano, que el soberano infernal condujo a su morada. Pero Leuce murió y se convirtió en un álamo silvestre, árbol de los Campos Elíseos. Su follaje sirvió de corona a Heracles a su regreso del mundo subterráneo.

Hades era muy poco venerado, en contraste con Plutón, que recibía muchos homenajes. La explicación puede buscarse en que Hades era, sobre todo, el dios del terror y del misterio, el Inexorable, y Plutón, una divinidad benéfica, cuyo culto se asociaba a veces al de Deméter.

Cuenta Homero que para dirigir plegarias a Hades se golpeaba el suelo con las manos o con unas varas. Los sacrificios dedicados a él consistían en carneros o cabras de color negro. Las plantas consagradas al dios de los infiernos eran el ciprés y el narciso.

Perséfone. El nombre de la esposa de Hades presenta distintas formas: Perséfone, Persefona, Persefusa o Persefata. Buscar una eti-



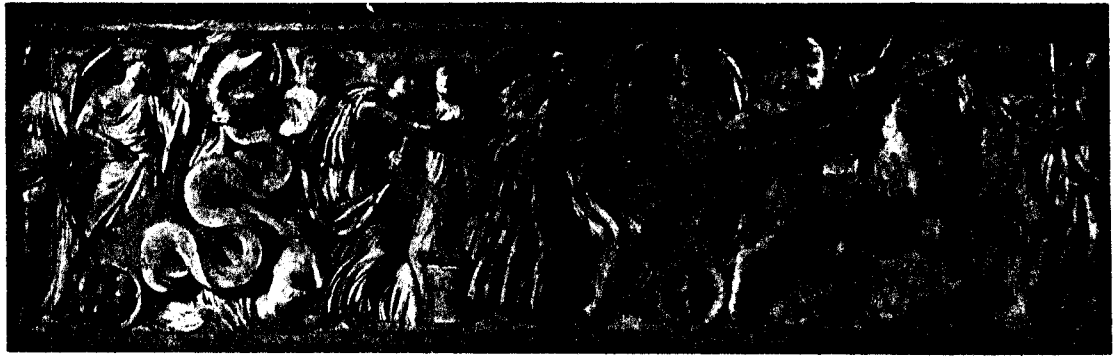
Los plátanos de Cocito. (Fol. Boissonnas)

mología satisfactoria resulta, pues, bastante difícil. En lo que respecta a la forma Perséfone, créese que el segundo elemento podría vincularse con φαίνο, *mostrar*, con lo que se evocaría una idea de luz, mientras que el primero derivaría de πέρθειν, *destruir* — en este caso, Perséfone valdría tanto como « la que destruye la luz » —, o de la forma adverbial περσέ, que contiene la idea de *resplandor*, y se entronca con la supuesta etimología de Perseo. Estas hipótesis son sumamente arriesgadas y difíciles de aceptar.

Además, la cuestión se complica con el hecho de que Perséfone no es una divinidad puramente infernal. Antes de su unión con Hades, vivía sobre la tierra con su madre Deméter, que la concibió de Zeus. Entonces su nombre era Core.

Es probable que, en sus orígenes, madre e hija estuviesen confundidas en una sola e idéntica divinidad. En efecto, los dominios de Deméter se extienden, como hemos dicho, por igual a la superficie y al interior de la tierra. Posteriormente, la personalidad de Deméter sufrió un desdoblamiento, y sus atribuciones subterráneas pasaron a una diosa distinta, emanada de la divinidad primitiva. Así se explica el episodio de Core-Perséfone.

En efecto, ya hemos explicado (véase Deméter, página 216), y será fácil recordarlas, las



Rapto de Perséfone. Bajorrelieve de sarcófago. Florencia, Uffizi. (Fot. Alinari)

dramáticas circunstancias en que Perséfone fue raptada por Hades, el cual, después de sorprender a la joven mientras cogía flores en un prado, subióla a su carro y penetró con ella en las profundidades infernales. Se recordará también que Deméter, al no poder recobrar a su hija, obtuvo de los dioses que ésta pasase por lo menos una parte del año con ella.

A este único episodio se limita la leyenda de Perséfone, que el orfismo trató de enriquecer presentando a la diosa como la madre de Dioniso-Zagreo. Encerrada, al igual que Hades, en sus tenebrosos dominios, Perséfone no participa de las pasiones que abrigan las demás divinidades. A lo sumo, se habría enamorado del bello Adonis, que habría disputado a Afrodita.

Como diosa del mundo infernal, Perséfone tenía por atributos el murciélago, el narciso y la granada. En Arcadia era adorada con los nombres de Perséfone Soteira, y Despoina. Asimismo era venerada en Sardes y Sicilia. Sin embargo, su culto estaba estrechamente vinculado al de Deméter, y los ritos eran casi los mismos.

Hécate. Entre las divinidades infernales conviene no olvidar a Hécate, cuya personalidad presenta rasgos de la de Ártemis, a quien a veces es asimilada. En efecto, oriunda de la antigua Tracia, Hécate fue primitivamente una diosa lunar. Su nombre mismo parece ser la forma femenina del epíteto de Apolo, ἑκατος, « que hiere a lo lejos ». Por eso, en Hesíodo nace del titán Perses y la titánide Asteira, símbolos, uno y otra, del vivo resplandor. Este carácter lunar subsistió siempre: Hécate, junto con Helio, fue testigo del rapto de Core por Hades.

Divinidad poderosa, tanto en el cielo como en la Tierra, Hécate concede a los hombres la riqueza, la victoria y la sabiduría; cuida de la prosperidad de los rebaños y preside la navegación. Cuando la guerra de los Gigantes, se puso del lado de Zeus, por lo que continuó viéndose honrada en el Olimpo.

Según una tradición tardía, Hécate aparece como hija de Zeus y de Hera. Contábase que, en cierta ocasión, hubo de sufrir la cólera de su madre, a quien robó sus afeites para dárselos a Europa. Hécate huyó, buscando refugio en la morada de una mujer que había dado a luz recientemente, y, por este contacto, la diosa quedó impura. Para que su mancha desapareciese, los Cabiros sumergieron a Hécate en las aguas del Aqueronte, con lo que se convirtió en una divinidad infernal. En este ámbito gozaba de gran autoridad. Era denominada Prítane de los muertos, y reina invencible. Presidía las purificaciones y las expiaciones, y tutelaba los hechizos y prácticas mágicas. Enviaba a la superficie de la tierra a los demonios que son el tormento de los humanos, y subía en persona, por la noche, con su cortejo de perros infernales. Estaba preferentemente en las encrucijadas, junto a las tumbas, o en los parajes que habían sido escenario de un crimen. Por eso solía encontrarse su imagen en los cruces de caminos, en forma de columnas o estatuas que representaban a la diosa con tres rostros — era llamada la triple Hécate —, y en cada novilunio se acumulaban las ofrendas junto a estas imágenes, con el fin de atraerse el favor de la temible divinidad.

AUXILIARES DE HADES. Tánato o Hipno. Tánato — la Muerte — es el proveedor natural de Hades. Es hijo de la Noche. Eurípides nos lo muestra cubierto con un vestido negro y paseándose entre los hombres, con el cuchillo fatal en la mano. Pero, de ordinario, la Muerte no tiene este aire siniestro, y Tánato es representado más bien con los rasgos de un genio alado. En este caso se parece totalmente a Hipno, el Sueño, que es tenido por su hermano y habita también en el mundo infernal. Hipno duerme a los humanos tocándolos con su varita mágica o abanicándolos con sus alas sombrías. Su poder alcanza a los mismos dioses. Homero nos cuenta que Hipno, a ruegos de Hera y en forma de un ave nocturna, duerme

a Zeus en la cumbre del Ida. Hipno tiene un hijo, Morfeo, divinidad de los sueños.

Las Queres. Las Queres son las ejecutoras de los designios de las Moiras o Parcas, con las que en sus orígenes se confunden, y aparecen cuando las implacables divinidades han decretado la hora fatal. Entonces se apoderan del infortunado mortal y, tras darle el golpe de gracia, lo arrastran a las sombrías moradas. Surgen en pleno combate, con sus ojos centelleantes, con una mueca en la boca y mostrando sus afilados dientes, cuya blancura contrasta con el color oscuro de su semblante. Vestidas de rojo, lanzan lúgubres gritos mientras rematan a los heridos, hunden en sus cuerpos las aceradas garras y beben ávidamente la sangre que mana de sus carnes. Con razón son llamadas « las perras de Hades ».

Las Erinias. Así eran llamadas también las Erinias, divinidades infernales cuya misión específica era la de castigar a los parricidas y perjuros. Su genealogía no está bien definida. Según Hesíodo, son hijas de Gea, fecundada por la sangre de Urano. Esquilo las llama « vástagos de la Noche eterna », y Sófocles, « hijas de la Tierra y las Tinieblas ». Parece ser que la región donde fueron veneradas primero era Arcadia, donde se adoraba a una Deméter Erinis, su probable ascendiente. El número de las Erinias quedó impreciso durante mucho tiempo, y sólo en época tardía se estableció en tres, dándose a las divinidades los nombres individuales de Tisífone, Megera y Alecto.

Tan pronto como en el seno de una familia se cometía un crimen — especialmente cuando un hijo se manchaba con la sangre de sus padres —, aparecían estas negras diosas con la cabellera erizada de serpientes y llevando en sus manos antorchas y látigos, y se sentaban en el umbral de la morada del asesino, quien trataba en vano de rehuirlas. Hasta en la misma región infernal proseguían su misión vengadora, y también atormentaban a los culpables en el Tártaro.

El culto de las Erinias se extendió por toda Grecia, pero gozó de especial realce en Atenas, donde las diosas tenían un templo en las proximidades del Areópago. El nombre con el que se veneraban aquí era el de Euménides — « las Benévolas » —, en recuerdo de la benignidad de que dieron muestras con Orestes cuando éste, culpable de haber matado a su madre, fue a buscar refugio en Atenas.

La vida en la región infernal. Al abandonar la tierra, las almas sólo conservan un pálido reflejo de su primitiva personalidad. En el aspecto físico son diáfanos e impalpables, y en el moral sólo son vanas sombras; su valor y su inteligencia han desaparecido. Sólo unos pocos

privilegiados llevan en el mundo infernal la misma vida de otro tiempo, y realizan las mismas funciones que les eran propias durante su estancia sobre la tierra. Así, Minos sigue juzgando a las almas, Orión cazando, y Heracles está dispuesto en todo momento a abatir algún monstruo.

En una palabra, según esta concepción primitiva, el mundo infernal es para las almas una especie de retiro algo lúgubre, y sólo los reos de grandes delitos sufren un suplicio eterno.

Sin embargo, poco a poco se pasa de esta idea de « limbo » a la de considerar los infiernos



Caronte se dispone a recibir en su barca un alma conducida por Hermes Psicopompo. Según O. Benndorf, *Griechisch u. Sicilische Vasenbilder*

como un lugar de justicia, donde todo el mundo recibe la retribución debida, de acuerdo con sus actos.

A su llegada, las almas comparecen ante un tribunal, compuesto por Hades y sus tres asesores: Éaco, Minos y Radamantis.

Estos dos últimos, hijos de Zeus y Europa, reinaron: uno, en Creta, y otro, en las Cícladas. En lo que respecta a Éaco, hijo de Zeus y Egina, dio muestras, a lo largo de su vida, de una acendrada piedad y un ferviente amor por la justicia. A su muerte, se le encargó en los infiernos la misión especial de juzgar a los habitantes de Europa. Además, bajo su custodia estaban las llaves del mundo subterráneo.

Según la sentencia que se les imponía a raíz de su comparecencia ante el tribunal, las almas eran arrojadas al Tártaro, o conducidas a los Campos Eliseos o a las Islas de los Bienaventurados.

El Tártaro, cerrado con puertas de bronce, era la sombría cárcel de los que habían cometido crímenes contra los dioses. Estaba rodeado por una triple muralla, a cuyo pie corrían las aguas



Hipno y Tánato transportando el cuerpo de Sarpedón al pie del trono de Zeus. Gran cratera del Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)

del Flegetonte. La avenida que conducía hasta allí tenía una puerta de diamante. Huéspedes del Tártaro eran, ante todo, los Gigantes. Allí estaba Ticio, el gigante que, por haber atentado al honor de Latona, era presa de dos buitres. Podían verse también Tántalo, sometido al suplicio eterno del hambre y de la sed; Sísifo, que hacía rodar incesantemente su peñasco por una pendiente escarpada; Ixión, atado a una rueda en llamas que giraba por los aires, y, por último, las Danaides, condenadas a llenar eternamente un tonel sin fondo.

En cambio, en el Eliseo no se conocían ni la nieve, ni las tempestades, ni la lluvia. Suaves brisas refrescaban perpetuamente aquel lugar de dicha, que, reservado al principio a la progenie de los dioses, se extendió después a los favoritos de los Olímpicos y a las almas de los justos.

LOS HÉROES

La idea del «héroe» entre los griegos. Los griegos no consideraron siempre al héroe como un ser sobrenatural, de naturaleza casi divina. Homero lo presenta primero con los rasgos de un hombre fuerte y valeroso, o especialmente venerado por su sabiduría, como, por ejemplo, Laertes, Egipto o Demódoco. Todavía el héroe sólo podía ser un príncipe de estirpe ilustre, como Ulises y Menelao. Y sólo accidentalmente concede Homero a los héroes un entronque con los dioses.

Por el contrario, Hesíodo generaliza la idea del superhombre y nos refiere su genealogía.

Según él, los héroes procederían de la cuarta generación de hombres míticos, es decir, de la que conoció las luchas ante Troya y Tebas. En efecto, en esta época vivían en gran intimidad hombres y dioses.

El culto a los héroes. El culto que los griegos tributaban a los héroes tenía muchos rasgos comunes con la devoción con que honraban a sus antepasados. ¿Acaso los héroes no eran para ellos sus ascendientes más ilustres? Por eso se les tributaban los ritos apropiados. Los sacrificios a los héroes se hacían en las últimas horas del día; la víctima era vuelta hacia Poniente, y al pie del altar era cavada una fosa para recibir su cabeza.

Pero la función principal de los héroes era la de servir de nexo entre los hombres y la divinidad. En efecto, mientras los hombres, al morir se convertían en sombras impalpables, los héroes no perdían ninguna de sus cualidades primeras, y, además, podían interceder por los mortales. En una palabra, los héroes, después de haber sido al principio hombres idealizados, pasaron a constituir una categoría de semidioses, es decir, un grado jerárquico intermedio entre los hombres y los Olímpicos.

HERACLES

Se ha tratado de explicar con varias hipótesis la etimología de la palabra Ἡρακλῆς. Los antiguos pretendían que el héroe era llamado así porque debía su gloria (κλέος) a Hera. También se relacionaba la palabra Ἡρακλῆς con ἥρωες; por último, se ha interpretado como «la gloria del aire». En rigor, ninguna de estas etimologías es especialmente verosímil.



Las Euménides. Cratera griega. Museo del Louvre. Las Euménides, dormidas, rodean a Orestes, a quien purifica Apolo sirviéndose de un cerdito. (Fot. Giraudon)

Atribuciones de Heracles. Heracles era considerado como la personificación de la fuerza física, y en su calidad de héroe atlético se le atribula la fundación de los Juegos Olímpicos, que, según nos cuenta Píndaro, estableció en todos sus detalles. Pero la función principal de Heracles era la de protector. A él se recurría sobre todo cuando se estaba en peligro (Alexicaco). Por tanto, tenía también atribuciones de carácter curativo, era invocado en caso de epidemia, y se le consagraban fuentes de agua mineral en Himera y las Termópilas. Por último, Heracles, en determinadas circunstancias, es musageta y toca la cítara. En una palabra, preside todas las ramas de la educación helénica, y, después de haber sido la divinidad del esfuerzo físico, se convierte en el dios que canta el triunfo acompañándose él mismo con la lira. De él puede decirse, más que de ningún otro, que es el amigo y consejero de los hombres.



Heracles niño dando muerte a las serpientes. Roma, Museo del Capitolio (Fot. Anderson)



Heracles de Glicón de Atenas, conocido con el nombre de «Hércules Farnesio». Nápoles, Museo Nacional. (Fot. Alinari)

Representaciones de Heracles. Su culto. El héroe glorioso, el invencible atleta, aparece representado en figura de un hombre en la plenitud de sus fuerzas, dotado de poderosa musculatura y cuya cabeza contrasta, por su pequeñez, con el volumen de su cuerpo. Suele estar de pie, apoyado en su pesada maza. Sus estatuas y bustos traicionan en su rostro una íntima y ruda tristeza. Vencedor incesante, Heracles no conoce el descanso, y su fisonomía expresa a las claras la espera de una próxima empresa sobrehumana.

Heracles era venerado, como los demás héroes, con los mismos ritos, aunque su culto se extendió mucho más. Toda Grecia lo adoraba, pues sus hazañas tuvieron por escenario el territorio helénico en su conjunto. Tebas y Argos fueron los dos centros desde donde irradió su leyenda.

Nacimiento de Heracles. Su infancia y primeras hazañas. Heracles descende de Perseo, cuyo hijo Alceo («el Fuerte») engendró a Anfitrón, supuesto progenitor del héroe. Por otra parte, Electrión («el Brillante»), otro hijo de Perseo, era el padre de Alcmena («la Fuente»). Heracles iba a nacer, pues, bajo el signo de la fuerza y de la luz. Además, tendrá un entronque divino. En efecto, Zeus, queriendo un hijo que fuese tanto para los humanos como para los inmortales un poderoso protector, bajó de noche a la ciudad de Tebas y, adoptando los rasgos de Anfitrón, se unió a la esposa de éste: Alcmena. Poco después regresó de una victoriosa campaña el verdadero Anfitrón, que se unió también a su mujer. De esta doble unión nacieron dos gemelos: Heracles e Ificles.

El alumbramiento no careció de dificultades. El día en que debía nacer Heracles, Zeus declaró ante los Olímpicos, con solemne e irrevocable juramento, que el descendiente de Perseo que estaba a punto de nacer, dominaría a Grecia. Al oír estas palabras, Hera, movida por un doble impulso de celos, descendió precipitadamente a Argos, donde, a raíz de su llegada, la esposa de Esténelo — que era también hijo de Perseo — dio a luz un niño: Euristeo. Al propio tiempo, la terrible mujer de Zeus retardó en Tebas el nacimiento de Heracles, con lo que



Heracles dando muerte al león de Nemea. Bandeja de plata. París, Biblioteca Nacional. (Fol. Giraudon)

Euristeo vino a poseer el título de dominador de Grecia, que el señor del Olimpo, atado por su juramento, no tuvo más remedio que reconocerle. Tal fue el motivo por el cual, durante toda su vida, Heracles tuvo que realizar los más duros trabajos, impuestos por el competidor que Hera le suscitara. Pero el espíritu de venganza de ésta no quedó saciado. Una noche, cuando todo dormía en el palacio de Anfitríón, dos dragones se arrojaron sobre Heracles, y mientras Ificles daba lastimeros gritos, su hermano atenazó sólidamente a los dos monstruos y les torció el cuello. Esta precoz disposición que mostraba el niño había de ser cultivada, y, así, se le asignaron relevantes maestros: Radamantis lo instruyó en sabiduría y virtud, y Lino le enseñó música, pese a lo cual, este último fue muerto por el joven héroe en un acceso de cólera. Entonces, Anfitríón confió su divino vástago a unos pastores que habitaban en las montañas. En estos lugares, Heracles ejerció sus fuerzas físicas, desarrollando su vigor. A los 18 años dio muerte a un terrible león que acudía

a devorar los rebaños de su padre. Durante el tiempo que estuvo acechando a la fiera, el héroe buscó asilo en el palacio del rey de Tespias, ocasión que aprovechó, según la leyenda, para unirse una noche a las cincuenta hijas de su huésped. Tal vez tenga que relacionarse este episodio con las cincuenta lunas que transcurrían antes del retorno de los Erotidia.

Posteriormente, Heracles defendió a su patria contra Orcómeno. Habiéndose encontrado al heraldo de esta ciudad, que se presentaba a reclamar el tributo impuesto a los tebanos, cortóle la nariz y las orejas, lo cual desencadenó la guerra. En ella murió Anfitríón, que combatía con sus dos hijos; pero Heracles, con ayuda de Atena, acabó con Ergino, rey de Orcómeno. El poder pasó entonces a Creonte, quien dio al héroe como esposa a su hija Mégara. Esta unión fue desgraciada. Lisa, la Furia de la rabia, fue enviada por Hera a Heracles. El héroe, presa de funesta locura, confundió a sus hijos con los de Euristeo y los mató, lo mismo que a su madre. Después de esta serie de asesinatos, Heracles tuvo que abandonar el país y dirigirse a Argólida, donde, por espacio de doce años, Euristeo lo sometió a los más penosos trabajos. Así lo decretó el oráculo de Delfos cuando el héroe, con ánimo de purificarse, fue a consultarlo.

LOS DOCE TRABAJOS. El león de Nemea. El primer monstruo que Heracles tuvo que exterminar fue el león de Nemea, cuya piel debía presentar a Euristeo. Después de intentar en vano dar muerte a la fiera con sus flechas, Heracles optó por luchar con ella a brazo partido, hasta que consiguió ahogarla con sus poderosas manos. Luego la desolló y, cubriéndose con su piel, que lo hacía invulnerable, regresó a Tirinto.

La hidra de Lerna. Esta monstruosa hidra, fruto de la unión de Tifaón y Equidna, era una enorme serpiente de nueve cabezas. Tenía su guarida en un pantano junto a Lerna, en el Peloponeso, del que salía para destruir los rebaños y devastar las cosechas; además, bastaba con respirar su venenoso hálito para caer muerto. Heracles, en compañía de Yólao, hijo de Ificles, llegó a Lerna, persiguió a la hidra cerca de la fuente Amímone, logró que saliera del pantano y entonces le disparó flechas inflamadas. Pero en vano trató de abatirla a mazazos. Cada vez que la privaba de una de sus cabezas, brotaban dos en su lugar. Entonces, Yólao incendió el bosque próximo y, valiéndose de tizones ardientes, consiguió destruirlas una a una. La última la cercenó Heracles. Después de enterrarla, templó sus flechas en la sangre del monstruo para envenenarlas.

El jabalí del Erimanto. Un jabalí que tenía su guarida en el Monte Erimanto, entre Arcadia



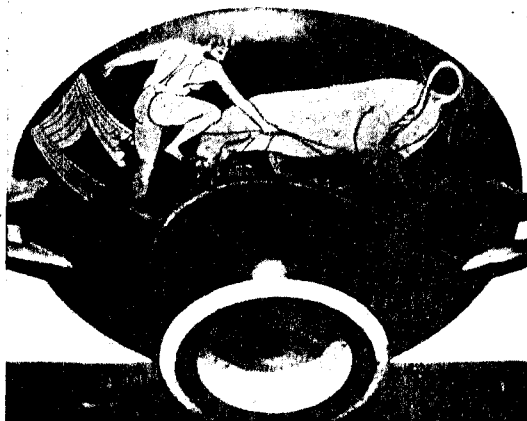
Heracles y la hidra de Lerna. Según Gustave Moreau. (Fot. Bulloz)

y Acaya, bajaba a saquear el territorio de Psófide. Heracles consiguió darle caza y se lo llevó a Tirinto. Al ver este monstruo, Euristeo se aterrorizó de tal modo, que corrió a ocultarse en una vasija de bronce.

Al regresar al Erimanto, Heracles recibió la hospitalidad del centauro Folo, quien lo obsequió sacando de un tonel un delicioso vino, regalo de Dioniso. Los demás centauros, que percibieron el olor, se presentaron a Folo a re-

clamarle sus porciones, armados con piedras y con abetos que habían arrancado. Heracles los persiguió con sus tiros, y los centauros, diezados, se refugiaron en el Cabo Malea.

Las aves del Lago de Estínfalo. El Lago de Estínfalo, en Arcadia, estaba poblado por aves



La cierva de pies de bronce y el toro de Creta. Copa griega. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)

monstruosas que tenían alas, pico y uñas de hierro. Se alimentaban de carne humana, y era tan extraordinario su número, que al lanzarse a volar oscurecían la luz del sol. Heracles las asustó con címbalos de bronce y las exterminó a flechazos.

La cierva del Monte Cerineo. Euristeo ordenó a Heracles que le trajese viva la cierva del Monte Cerineo, que tenía cornamenta de oro y pies de bronce. Heracles la estuvo persiguiendo por espacio de un año, y al fin logró alcanzarla a orillas del Ladón.

Los establos de Augias. Augias, rey de Elide, poseía incontables rebaños. De este ga-

nado destacaban doce toros blancos consagrados a Helio, uno de los cuales, Faetonte, tenía el privilegio de poder brillar como una estrella. Pero estos maravillosos animales habitaban en unos establos infectos, en los que se amontonaba el estiércol. Heracles se comprometió a limpiarlos en un día a condición de que el Rey le diese la décima parte de su ganado. Para conseguirlo, abrió en la pared del establo un amplio boquete, por el que hizo pasar las aguas del Alfeo y del Peneo, cuyos cauces había desviado. Cuando quedó terminado el trabajo, Augias, pretextando que Heracles obedecía órdenes de Euristeo, se negó a entregarle la parte convenida. Posteriormente, el héroe se vengó de esta falta de probidad.

El toro de Creta. Posidón dio un toro a Minos creyendo que éste se lo ofrecía en sacrificio. Como el Rey no lo inmolaba, Posidón enfureció al animal. Minos, al ver aterrorizado a su país, recurrió a Heracles, que a la sazón se encontraba en Creta. El héroe logró capturar al toro y se lo llevó a hombros, a través del mar, hasta Argólide.

Las yeguas de Diomedes. Diomedes, hijo de Ares y rey de los Bístones, poseía unas yeguas que alimentaba con carne humana. Acompañado de algunos voluntarios, Heracles llegó a Tracia y capturó los terribles animales después de haber dado muerte a sus guardianes. Acudieron los Bístones a la voz de alarma y empezó la lucha, de la que salió vencedor Heracles. Diomedes fue arrojado como pasto a sus yeguas.

En esta época suele situarse la liberación de Alceste. Admeto, rey de Feras, obtuvo de las Parcas, por mediación de Apolo, el privilegio de no morir si alguien accedía a hacerlo por él. Llegado el momento fatal, su esposa Alceste se ofreció a ello. Y cuando iban a sepultar a la desdichada, Heracles, que pasaba por allí, trabó un combate terrible con Tánato, la Muerte, consiguiendo arrebatársela a Alceste, que fue devuelta a su esposo.

El cinturón de Hipólita. Hipólita, llamada también Melanipe, era reina de las Amazonas, en Capadocia, y poseía como emblema de su soberanía un magnífico ceñidor, regalo de Ares. Admeto, hija de Euristeo, se sintió vivamente atraída por esta maravilla. Esto bastó para que Heracles recibiera la orden de embarcarse en compañía de varios héroes famosos, como Teseo, Telamón y Peleo. La primera escala fue Paros, donde midió sus fuerzas con los hijos de Minos. Después llegó al territorio de los Mariandinos y ayudó al rey Lico a vencer a los Bébrices. En agradecimiento por este hecho, Lico mandó edificar la ciudad de Heraclea del Ponto. Por último, Heracles llegó al país de las Amazonas,

donde al principio no encontró ningún obstáculo. Pero Hera, presa de cólera, se disfracó de amazona y fue contando por todas partes que Heracles quería raptar a la Reina. Al punto, las Amazonas se arrojaron sobre las armas, y Heracles, creyéndose víctima de una traición, las mató a todas, así como a su Reina, de cuyo cinturón se apoderó. Realizado lo cual, se encaminó hacia Troya.

Los bueyes de Gerión. Gerión, monstruo de tres cuerpos — que reinaba, según unos, en las costas occidentales de Iberia, y según otros, en el Epiro —, poseía un rebaño de bueyes, vigilado por el pastor Euritión y el perro Ortro. Heracles, obedeciendo una orden de Euristeo, se apoderó del rebaño y dio muerte a Euritión, a Ortro y a Gerión. Durante el viaje de regreso le ocurrieron varias aventuras: Mató a los hijos de Posidón, que intentaron robarle el ganado, y se vio precisado a llegar hasta los dominios de Érice, rey de Ericia, en Sicilia, para recobrar un buey que se le había escapado y que Érice recogió en sus establos. Pero como el Rey puso como condición para devolver el animal el que Heracles lo venciera en pugilato, éste lo derribó y le dio muerte. En las costas de Tracia, un tábano, enviado por Hera, volvió furiosos a los bueyes; las bestias se dispersaron por la montaña, y a duras penas consiguió reunirlos el héroe. Logrado su propósito, Heracles presentó su rebaño a Euristeo, quien lo sacrificó a Hera.



Combate de Heracles con Gerión. Anfora griega. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)

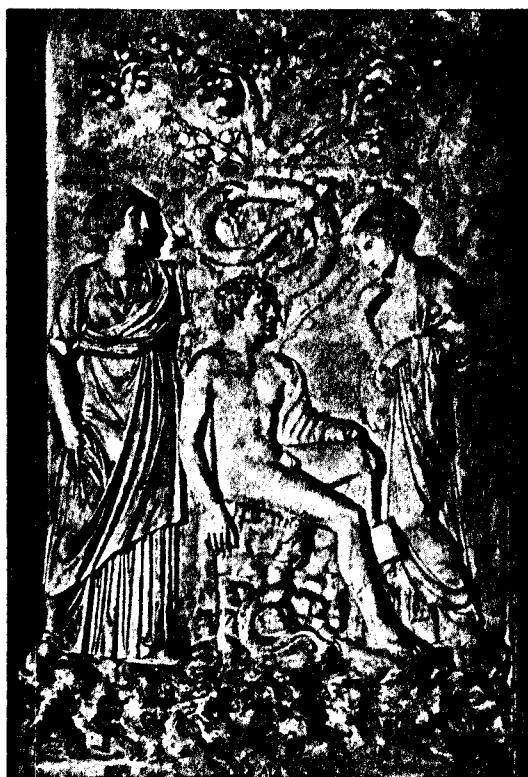


Heracles combatiendo contra una amazona. Metopa de Selinunte. Palermo, Museo Nacional. (Fot. Anderson)

Durante esta expedición, Heracles penetró en Galia, donde abolió los sacrificios humanos, combatió a los Ligures con piedras caídas en una lluvia suscitada por Zeus y que cubrieron luego el llano de La Crau, y, por último, cegó, también con piedras, el cauce del río Estrimón, que se negó a facilitarle el paso.

Las manzanas de oro de las Hespérides. Euristeo ordenó luego a Heracles que fuese a buscar las manzanas de oro que las Hespérides, hijas de Atlante y Hésperis, guardaban en un fabuloso jardín, en el extremo occidental del Mundo. El héroe se encaminó primero hacia el Norte, y, a orillas del Erídano, las ninfas del río le aconsejaron que acudiese a Nereo para informarse. Heracles logró capturar al dios profético, quien le indicó la morada de las Hespérides. Durante la travesía de Libia midió sus fuerzas con Anteo, el monstruoso bandido que obligaba a los viandantes a luchar con él. Hijo de Gea, Anteo gozaba del privilegio de recobrar sus fuerzas al tocar la tierra con los pies. Pero Heracles acabó por ahogarlo levantándolo en sus brazos. Después, atacado por los Pigmeos mientras dormía, el héroe los encerró a todos en su piel de león. Luego, llegó a Egipto, donde el rey Busiris inmolaba anualmente a un extranjero

para poner fin a un hambre terrible. Escogido como víctima, Heracles fue cargado de cadenas y llevado al templo; pero de repente se liberó de sus ataduras y mató a Busiris y a su hijo Ifidamante. Reemprendido el viaje, pasó por Etiopía, donde dio muerte a Ematión, hijo de Titono, y lo reemplazó por Memnón; luego atravesó el mar en una barca de oro que le dio el Sol; más tarde, en el Cáucaso, abatió con sus flechas



Heracles y las Hespérides. Bajorrelieve. Roma, Villa Albani. (Fot. Alinari)

el águila que devoraba el hígado de Prometeo, y, por último, llegó al jardín de las Hespérides. Allí mató al dragón Ladón, que impedía el acceso al interior, se apoderó de las manzanas y las entregó a Euristeo, quien se las ofreció como regalo. Heracles, a su vez, las donó a Atenea, y ésta las restituyó, finalmente, a su lugar de origen.

Cuéntase también que, en esta aventura, Heracles fue ayudado por Atlante, consiguiendo que éste fuera a coger las manzanas mientras él, en su lugar, se encargaba, durante su ausencia, de sostener el mundo sobre sus hombros. Cuando Atlante regresó, opuso reparos a volver a su misión habitual de cargar con el mundo, pero Heracles le decidió a ello valiéndose de una hábil estratagema.

El viaje de Heracles al mundo infernal. Perdiendo ya las esperanzas de acabar con Heracles, Euristeo le ordenó, como último trabajo, que le trajese a Cerbero. El héroe empezó por iniciarse en Eleusis en los misterios infernales, y luego, en compañía de Hermes, penetró por el subterráneo del Cabo Ténaro. Todo desaparece ante él, con excepción de Meleagro y la Gorgona. Más allá, Teseo y Pirítoo, que se habían aventurado imprudentemente en los infiernos, imploraron su auxilio. Heracles libertó a Teseo, pero un temblor de tierra le impidió hacer lo mismo con Pirítoo. Por último, después de apartar de Ascálafo la peña que lo aplastaba y de abatir a Menecio, el boyero de Hades, no sin herir al propio Hades, obtuvo del dios el permiso para llevarse a Cerbero, con la condición de que luchase con el monstruo sin más armas que sus manos. Arrojóse Heracles sobre Cerbero y consiguió atenuarlo hasta que lo estranguló. Luego lo sacó a la superficie, arrastrándolo por el cuello, y, después de mostrarlo a Euristeo, lo devolvió a los infiernos.

Nuevas proezas de Heracles. Mas no por haberse liberado de su servidumbre con Euristeo encontró Heracles el descanso. Le esperaban nuevas hazañas. Habiendo prometido el rey Eurito dar en matrimonio a su hija Yola a quien lo venciera en el tiro al arco, presentóse Heracles y logró superarlo; pero el Rey se negó a cumplir su palabra. Poco tiempo después, el hijo del mismo Eurito, Ífito, que suplicó a Heracles le ayudara a recuperar su rebaño, que le había sido robado, fue muerto por el héroe durante un ataque de locura. Para purificarse de este asesinato, Heracles se trasladó a Delfos, y como la Pitia se negara a contestar, el héroe se apoderó del tripode, lo cual provocó una ruda disputa con Apolo, que Zeus se vio precisado a zanjar. Por último, el oráculo condenó a Heracles a un año de esclavitud, obligándole a pagar a Eurito todo su estipendio. La persona a quien sirvió el nuevo esclavo fue Ónfale, reina de Lidia, la cual lo adquirió por tres talentos. A pesar de la tradicional versión que nos presenta al héroe, durante este período, relajado por los placeres, usando la larga vestidura oriental y ocupado en hilar la lana a los pies de su dueña, el hijo de Alcmena no permaneció inactivo. Encadenó a los Cercopes, genios malos y perversos que posiblemente no eran sino una horda de piratas acampados en las proximidades de Éfeso; dio muerte al rey de Áulide, Sileo, que obligaba a los extranjeros a trabajar sus viñas para asesinarlos después; exterminó en el río Sangario una serpiente que asolaba sus riberas, y, finalmente, arrojó al Meandro al cruel Litierses, que forzaba a los viandantes a recoger con él las mieses, y luego los decapitaba con su hoz. Llena de admiración Ónfale, devolvió al héroe la libertad.



Combate de Heracles con Anteo. Cratera de Eufonio. Museo del Louvre. (Fot. Alinari)



Heracles capturando a Cerbero. Anfora de Andócides. Museo del Louvre. (Fot. Alinari)

Heracles se ofreció después a rescatar a Hesióne, hija de Laomedonte, rey de Ilión. La desdichada Princesa estaba encadenada en una roca como víctima expiatoria para conjurar una epidemia, y un dragón tenía que devorarla. De este horrible final la preservó Heracles, pero como Laomedonte se negara luego a recompensarlo como se había convenido, regresó el héroe con seis naves a Ilión, expugnó la ciudad tras un asedio, mató a Laomedonte y a sus hijos y dio a Hesióne, en matrimonio, a su amigo Telamón. Habiendo puesto el pie durante el viaje de regreso, en la Isla de Cos, adonde lo arrojó una tempestad provocada por Hera, se vengó de la fría acogida de que lo hicieron objeto sus habitantes, saqueando la Isla y matando a su rey, Eurípilo. Posteriormente tomó parte, en Flegras, en el combate entre los dioses y los gigantes.

Para vengarse de Augías, que había sido desleal con él, lo atacó y lo despojó de sus Estados. Entonces tuvo ocasión de luchar con los Moliónidas, hijos de Posidón. Contábase que habían nacido de un huevo de plata y tenían un solo cuerpo, con dos cabezas, cuatro brazos y cuatro piernas. Luego asedió Heracles la ciudad de Pilos y combatió a Periclimene, que podía metamorfosearse a voluntad. La abatió de un mazazo cuando se había transformado en águila. Restableció a Tindáreo en el trono, que le habían arrebatado Hipocoonte y sus hijos. A su paso por Tegea, en Arcadia, sedujo a Auge, hija de Áleo y sacerdotisa de Atenea. Fruto de esta unión fue Télefo, a quien su madre ocultó en el templo de la diosa, atrayéndose, con tal profanación, la ira de ésta, que se manifestó en forma de una peste que asoló el país. Al descubrir Áleo la falta de su hija, expulsó a la culpable, la cual buscó refugio en Misia, en la corte del rey Teutrante, y expuso al

niño en el Monte Partenión. Cuando fue mayor, Télefo buscó a su madre y la encontró en Misia, donde, por no reconocerla, estuvo a punto de casarse con ella, incesto que impidió la intervención de Heracles.

Las últimas aventuras del héroe tienen por escenario Etolia y el país de Traquis. Eneo, rey de los etolios, le concedió la mano de su hija Deyanira, después de vencer a otro pretendiente, el río Aqueloo. Mas al poco tiempo, el involuntario asesinato del joven Eúomo, que



Heracles llevándose a los Cercopes. Metopa de Selinunte. Palermo, Museo Nacional. (Fot. Anderson)

servía a la mesa en el palacio de su suegro, lo obligó a abandonar el país, lo cual hizo acompañado de su esposa. Habiendo llegado al río Eveno, Heracles confió Deyanira al centauro Neso para que la trasladase a la otra orilla. Pero cuando estaban en medio del río, Heracles se dio cuenta de que Neso trataba de violentarla, por lo que le disparó una flecha y lo alcanzó con ella. Moribundo, el centauro entregó su sangre a Deyanira, explicándole que este líquido conservaría la fidelidad de su esposo.

Sin embargo, éste concibió la funesta idea de regresar para castigar a Eurito, lo cual llevó a cabo dando muerte al Rey y a sus hijos y raptando a Yola, a quien nunca dejó de amar. Al regresar se detuvo en Ceneon, en la Isla de Eubea, con el fin de ofrecer a Zeus un sacrificio, y envió a su compañero Licas en busca de una túnica blanca que le daría Deyanira, la cual se había quedado en Traquis. La esposa, preocupada por la presencia de Yola al lado de Heracles, empapó la túnica en la sangre del centauro Neso y la envió a su marido. Éste se la puso, y al momento sintió que lo consumía un fuego interior. Rabioso y fuera de sí, agarró a Licas por los pies y lo arrojó al mar; luego, arrancando unos pinos, formó con ellos una pira y ordenó a sus compañeros que le prendieran fuego; mas no fue obedecido. Finalmente, Peán, padre de Filoctetes, encendió la leña, y, en prueba de agradecimiento, Heracles le ofreció su arco y sus flechas.

Las llamas empezaron a crepitar y a elevarse. Y cuando alcanzaban ya el cuerpo del héroe, descendió una nube del cielo y, en una apoteosis de truenos y relámpagos, el hijo de Zeus des-

apareció a los ojos de los humanos. Admitido en el Olimpo, reconcilióse allí con Hera, casó con Hebe y vivió en lo sucesivo la vida magnífica y feliz de los inmortales.

Descendencia de Heracles. La tradición mítica atribuye a Heracles alrededor de ochenta hijos, cuya existencia siguió diverso rumbo y fortuna. Entre ellos figuran los llamados Heraclidas, que se significaron por la conquista del Peloponeso.

En efecto, después de la muerte del héroe, los hijos de Heracles, por temor a la persecución de que pudiera hacerlos objeto Euristeo, abandonaron Micenas, y durante mucho tiempo buscaron un país en el que refugiarse. Por último, Demofonte, hijo de Teseo, los acogió hospitalariamente en Atenas, lo cual bastó para que se encendiera una guerra entre los habitantes del Ática y Euristeo, en la que éste perdió la vida a manos de Yólao, antiguo compañero de Heracles. Por un momento, los Heraclidas creyeron llegada la ocasión de volver al Peloponeso; mas su prematuro regreso desencadenó sobre el país una peste, y tuvieron que expatriarse nuevamente.

Tras este intento siguieron otros cuatro, con el último de los cuales consiguieron el éxito apetecido. Los jefes de esta expedición fueron Témeno, Cresfontes y Aristodemo, biznietos del héroe, cuyos aliados eran Dimante y Pánfilo, hijos del rey de los Dorios. Eligieron la vía marítima y partieron de Naupacto, para seguir luego por el Istmo de Corinto. Antes de zarpar tuvieron la desgracia de dar muerte a un profeta de Apolo, lo cual les acarreó la cólera del dios. La flota fue destruida, y sobre la expedición cayó el azote del hambre. Consultado el oráculo de Delfos, éste contestó que los aliados necesitaban un guía con tres ojos. Tras alguna perplejidad, dieron con él cuando vieron llegar, montado a caballo, un hombre tuerto llamado Oxilo, el cual, junto con su cabalgadura, cumplía la condición exigida por el oráculo. De este modo Oxilo convirtióse en jefe de los expedicionarios.

Tisámeno, hijo de Orestes, que reinaba en Argos, murió en el curso de un combate que entablaron con él los Heraclidas y los Dorios. Los vencedores se repartieron el territorio de este modo: a Oxilo le correspondió la Élide; Argos fue el lote de Témeno; los hijos de Aristodemo obtuvieron Esparta, y Cresfontes, Mesenia.

TESEO Y LOS HÉROES DE ÁTICA

Nacimiento y juventud de Teseo. A semejanza de Heracles, Teseo es un exterminador de monstruos, y, también como él, tendrá una muerte trágica. Su nacimiento guarda bastante analogía con el del héroe tebano. Su madre,



Heracles libertando a Hesione. Mosaico antiguo, Roma, Villa Albani. (Fot. Alinari)

Etra, hija de Piteo, rey de Trecén, fue amada a la vez por Posidón y por Egeo, rey de Atenas, y lo concibió de esta doble unión, por lo que

Teseo se encontró con dos padres: un dios y un mortal. Viéndose obligado a regresar a su patria antes de que naciera el niño, Egeo ocultó sus sandalias y su espada debajo de una enorme piedra. Cuando su hijo fuera lo bastante fuerte y pudiera levantar la roca, encontraría estos recuerdos paternos; entonces acudiría a Atenas a reunirse con él. La infancia de Teseo transcurrió, pues, junto a su madre, y al cumplir los 16 años, Etra le reveló su origen y le indicó la famosa piedra de Egeo. Teseo, cuya bravura era ya bien conocida — recuérdese que siendo niño aún, se arrojó sobre la piel del león de Nemea, que Heracles, con motivo de una visita a Piteo, dejó sobre un mueble, y que Teseo tomó por un monstruo —, entró en posesión de las sandalias y la espada de su padre, y se dirigió a Atenas.

Primeras hazañas. Durante este viaje realizó sus primeras proezas. En las cercanías de Epidauro dio muerte a un terrible bandido, hijo de Hefesto, llamado Perifetes, de cuya maza se apoderó. En los bosques del istmo infligió a Sinis, hijo de Posidón, el mismo suplicio que daba él a los viandantes que pasaban por aquellos lugares, o sea, descuartizarlos amarrándolos a las ramas de un pino. Mató la jabalina de Cromión, llamada I'ea. En la costa de Megáride aplastó contra unos peñascos a Escirón, el cual obligaba a los viajeros a bañarse los pies y luego los arrojaba al mar, donde eran devorados por una monstruosa tortuga. En Eleusis luchó victoriosamente contra el arcadio Cerción, y a poca distancia de este lugar acabó con las fechorías del gigante Polipemón, llamado también Procusto, el cual colocaba a sus víctimas sobre una pequeña cama y cercenaba las partes de los miembros que sobresalían de la misma. Teseo lo condenó al mismo género de muerte. Una vez purificado de todos estos asesinatos a orillas del río Cefiso, el héroe entró en Atenas.

Vistió una túnica blanca y arregló cuidadosamente sus rubios cabellos, lo cual dio pretexto

a unos obreros que trabajaban en el templo de Apolo Delfinio, para burlarse de su virginal aspecto. Sin dirigirles ni una sola palabra, Teseo



Teseo reconocido por su padre. Bajorrelieve. Roma, Villa Albani. (Fot. Alinari)

cogió una pesada carreta de bueyes y la arrojó a los aires por encima del templo. Luego se encaminó al palacio de su padre. Éste había casado con Medea, la cual sintió instintivamente celos del desconocido y trató de envenenarlo durante un banquete. Pero Teseo se dio a conocer a su progenitor mostrándole su espada, y entonces él lo asoció al trono y expulsó a Medea y a sus hijos. Desde aquel instante los esfuerzos de Teseo se dirigieron a afianzar el poder paterno. En primer lugar combatió y exterminó a los Palantidas, sobrinos de Egeo, que trataban de derribar a éste. Luego partió en busca del toro enfurecido que asolaba el Ática; logró capturarlo cerca de Maratón, y lo trasladó a Atenas, donde lo ofreció en sacrificio a Apolo Delfinio.

Teseo y el Minotauro. Por entonces llegaron los embajadores cretenses, los cuales se presentaban por tercera vez a recoger el tributo anual — siete jóvenes y otras tantas doncellas — impuesto a Atenas a raíz del asesinato de Androgeo. Estos desdichados atenienses, una vez en Creta, eran arrojados a la voracidad del monstruoso Minotauro. Teseo embarcó con las víctimas para dar batalla al monstruo, y previno a su padre que regresaría enarbolando bandera negra o blanca, según volviera vencido o victorioso. Ya en Creta, Teseo se presentó como hijo de Posidón. Para comprobar la verdad de estas palabras, Minos arrojó al mar su anillo de oro y dijo al héroe que se lo devolviera. Zambullóse Teseo y volvió de nuevo a la superficie trayendo no sólo el anillo, sino también una corona, que le dio Anfitrite. Ariadna, hija de



Teseo luchando contra el Minotauro. Pormenor de un ánfora ática. Museo del Louvre. (Fol. Alinari)

Minos, que se había enamorado del héroe, entregó a éste un ovillo, gracias al cual pudo el joven guiar sus pasos por el laberinto y llegar a la guarida del Minotauro, al que dio muerte. Al dejar Creta llevóse consigo a Ariadna y a su hermana Fedra, pero abandonó a la primera en la Isla de Naxos. Ya hemos explicado cómo Ariadna fue consolada por Dioniso.

En la embriaguez de su victoria, Teseo se olvidó de cambiar la vela negra de su nave, por lo que Egeo, creyendo que su hijo había muerto, se arrojó al mar. La nave utilizada para esta expedición fue religiosamente conservada por los atenienses y reparada con el mayor cuidado. Con el nombre de «Páralo» transportaba anualmente a Delos los regalos del Ática.

Últimas proezas de Teseo. A la muerte de su padre, Teseo subió al trono para iniciar un reinado que daría a su pueblo sabias instituciones: unificólo con el sinecismo, construyó en Atenas un pritaneo, dividió a los ciudadanos en tres clases, mandó edificar templos y estableció las Panateneas. Entretanto, él proseguía su vida de aventuras.

Así, lo hemos visto acompañando a Heracles en su expedición contra las Amazonas. Además, tomó parte en la caza del jabalí de Calidón y en la empresa de los Argonautas. Solía llevar con él a un amigo fiel, Pirítoo, que antes fue su adversario. Con él realizó su ataque a las amazonas

y raptó a una de ellas, Antíope, lo cual dio pie a una incursión de estas aguerridas mujeres en el Ática. De su unión con Antíope tuvo un hijo, Hipólito; pero repudió a su esposa para casarse con Fedra. Siempre en compañía de Pirítoo, se trasladó a Esparta, donde raptó a Helena. Los dos amigos echaron suertes para ver a quién correspondería la joven, y ésta quedó en poder de Teseo. Pirítoo, para consolarse, decidió raptar a Perséfone, lo cual significó un viaje de ambos compañeros a la región infernal. La entrada fue fácil, pero no la salida, y se necesitó el esfuerzo de Heracles para libertar a Teseo. A su regreso, el rey de Atenas encontró revuelto el palacio, pues los Dioscuros, hermanos de Helena, se presentaron a rescatar a ésta. Entretanto, encendióse en Fedra un amor incestuoso por su hijastro Hipólito, quien, por haberse consagrado a Ártemis, estaba atado por un voto de castidad. Despechada por su negativa, Fedra calumnió a Hipólito ante su padre, y éste, en un exceso de credulidad, desterró al joven y lo lanzó a la cólera de Posidón. El dios suscitó entonces un monstruo marino, que encabritó los caballos del carro de Hipólito: los animales, desbocados, lo hicieron perecer aplastado. Su tumba podía verse en Trecén, junto a la de Fedra, y en el templo que le fue consagrado, las novias depositaban, en la víspera



Teseo abandona a Ariadna. Pintura mural de la Casa de los Vettii, en Pompeya

de la boda, la ofrenda de un rizo de sus cabellos.

Tantas desgracias hicieron mella en Teseo, el cual abandonó Atenas y se trasladó a Egeiro, al palacio del rey Licomedes. Pero éste, celoso de su gloria, lo arrojó traidoramente al mar. Los despojos del héroe fueron inhumados en Egeiro. Recogidos más tarde por Cimón, fueron trasladados a Atenas, y, allí, en el recinto sagrado del Teseon ocuparon su lugar definitivo.

OTROS HÉROES DEL ÁTICA. **Cécrope.** Cécrope, llamado también Autóctono, o nacido de la Tierra, era considerado como el fundador de Atenas. Bajo su reinado estalló la disputa entre Posidón y Atenea por la posesión del Ática.

Erictonio. Un hijo de Hefesto fecundó a Gea. Atenea lo había rechazado antes, pese a lo cual ésta se hizo cargo del fruto de aquella unión. Encerró al niño en un cofre y lo confió a Pándroso, hija mayor de Cécrope, con la prohibición de abrirlo. Sin embargo, las hermanas de Pándroso no pudieron contener su curiosidad y transgredieron el precepto de la diosa. Pero cuando se encontraron con el recién nacido, en torno al cual se enroscaba un dragón, sintieron un terror tan grande que, en su alocada huida, cayeron desde lo alto de la Acrópolis y se mataron. Erictonio, que fue rey de Atenas, introdujo en la ciudad el culto de Atenea y el uso de la moneda, y sostuvo una guerra contra Eumolpo y los eleusinos. Eumolpo, hijo de Posidón, llegó a Eleusis procedente de Tracia y fundó en aquella ciudad los misterios de Deméter, iniciando un sacerdocio que se continuó con sus descendientes, los Eumólpidas. Cuéntase que murió a manos de Erictonio, y que, para expiar este crimen, Posidón exigió la muerte de una de las hijas del rey de Atenas; éstas eran cuatro, y prefirieron morir juntas. En cuanto a Erictonio, terminó sus días fulminado por Zeus.

Descendencia de Erictonio. Una de sus hijas, llamada Oritia, fue vista por Bóreas mientras jugaba en la orilla, y el dios la raptó y se casó con ella. Otra, Creusa, fue amada por Apolo, del que tuvo un hijo, Ión, cuya leyenda hemos relatado en el capítulo dedicado a Apolo.

El sucesor de Erictonio en el trono de Atenas fue su hijo Pandión. Tuvo tres hijas: Procris, Filomela y Procne, cuyas vidas presentan tristes aventuras. Procris fue la esposa del hermoso Céfalo. Ya hemos visto cómo los celos de Eos ocasionaron la desgracia de ambos esposos.

Filomela y Procne. Pandión, en la guerra que sostuvo contra Lábdaco, rey de Tebas, fue ayudado por el rey de Tracia, Tereo, a quien dio en matrimonio su hija Procne; de esta unión nació Itis. Pero Tereo se enamoró de su

cuñada Filomela, a la que cortó la lengua, después de haberla deshonrado, para que no pudiera revelar el atropello de que había sido víctima. Sin embargo, la desdichada consiguió informar a su hermana de lo ocurrido bordando en un peplo su lamentable caso. Procne, presa de cólera, mató a Itis y lo sirvió a la mesa de Tereo. Después escapó en compañía de Filo-



Teseo y Pirftoo llevándose a la amazona Antíope. Ánfora griega. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)

mela, mientras el tirano, armado con su espada, se lanzaba en su persecución. Finalmente, intervino una divinidad benévola, que transformó a Tereo en abubilla; a Procne, en golondrina, y a Filomela, en ruiseñor. En cuanto a Itis, fue devuelto a la vida y metamorfoseado en jilguero.

BELEROFONTE Y LOS HÉROES DE CORINTO

Sísifo. Si Belerofonte es el héroe corintio del valor y de la fuerza, su antepasado Sísifo simboliza la astucia. Hijo de Eolo, fundó Efira, la antigua Corinto, y desde la época homérica



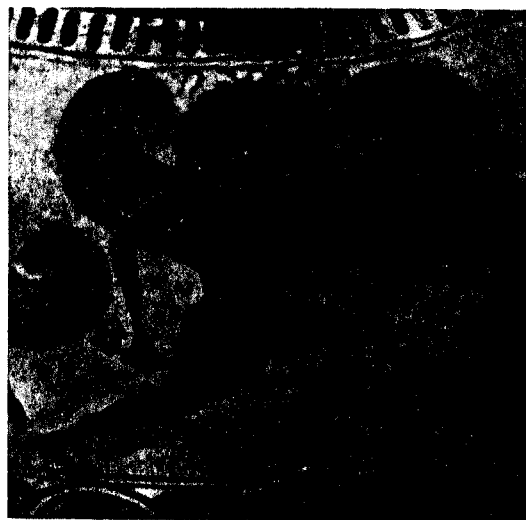
Belerofonte abrevando a Pegaso. Bajorrelieve antiguo. Roma, Palacio Spada. (Fot. Anderson)

aparece como el más astuto de los hombres, hasta el punto de atribuírsele la paternidad de Ulises, tal es el parecido entre ambos. Sísifo reveló al río Asopo el rapto de su hija Egina por Zeus, y éste, en un acceso de cólera, lo envió a Tánato; pero el astuto Sísifo logró encadenar al dios de la muerte, y fue necesaria la intervención de Ares para libertarlo. Esta vez Sísifo tuvo que sufrir su destino, pero antes de morir dejó encargado a su esposa que no se le dedicaran honras fúnebres. A poco de su llegada a los infiernos, se lamentó ante Hades de la negligencia de su esposa y pidió permiso para regresar por unos instantes a la tierra a fin de castigarla. Devuelto a la superficie, Sísifo no pensó ya en retornar al reino de las sombras, y tuvo que acudir Hermes en persona para hacer entrar en razón a este muerto recalcitrante. Como castigo por su mala fe, Sísifo fue condenado a arrastrar por la pendiente de una montaña un enorme peñasco que, al aproximarse a la cumbre, rodaba otra vez para abajo.

Belerofonte. Sísifo tuvo un hijo llamado Glauco, el cual, por haber disgustado a Afro-

ditá, fue pisoteado y muerto, durante unos juegos fúnebres, por sus enfurecidas yeguas. Desde entonces, su sombra siguió atemorizando a los caballos. El hijo de Glauco, Hipónoo, es más conocido por Belerofonte, nombre que recibió por haber asesinado a un habitante de Corinto llamado Belero. Para expiar este crimen, Belerofonte se trasladó a la morada de Preto, rey de Tirinto. Allí, la esposa del Monarca, Estenebea, se enamoró del joven, pero al verse rechazada se vengó calumniándolo ante su marido. Preto no se atrevió a castigar a su huésped y lo envió a su suegro, Yóbates, con un mensaje en el que decretaba su muerte. Yóbates impuso al héroe distintas pruebas, con la esperanza de que sucumbiría en alguna de ellas. Primero lo lanzó a luchar con la Quimera; para ello, Belerofonte recurrió a los servicios de Pegaso, el caballo alado que nació de la sangre de la Gorgona y fue domado por el héroe gracias al freno de oro que le diera Atenea. Montado en su prodigiosa cabalgadura, voló por encima del monstruo e introdujo en sus fauces una masa de plomo que, al ser derretida por las llamas que arrojaba la Quimera, ocasionó la muerte de ésta.

Después, Belerofonte salió victorioso de su lucha con el pueblo salvaje de los Sólimos y con las Amazonas, y cuando regresaba a la ciudad tuvo que hacer frente a una emboscada de Yóbates, de la que resultó también ileso. En vista de ello, el Rey, creyéndolo vástago ilustre de alguna divinidad, le concedió la mano de su hija. Pero los últimos años de su vida fueron desgraciados. Dos de sus hijos, Laodamia e Isandro, hallaron una muerte trágica. A la primera la mató Ártemis, y al segundo, Ares. El propio héroe, que — según Píndaro — preten-



Una Gorgona. Pormenor de un vaso griego. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)

dió llegar hasta el Olimpo con su caballo alado, fue arrojado al suelo por Zeus y quedó tullido. «Blanco del odio de todos los dioses — dice Homero —, erró por el llano de Áleo, solo, royendo su corazón y evitando el camino de los hombres».

PERSEO Y LOS HÉROES DE LA ARGÓLIDE

Cuando Ío, hija del dios-río Ínaco, después de tantas, tribulaciones como le acontecieron llegó a Egipto (pág. 136), dio a luz un niño, Épafó, entre cuya descendencia se cuentan Egipto y Dánao. Habiéndose casado uno y otro, Egipto tuvo cincuenta hijos, y Dánao, cincuenta hijas. Pronto surgieron discordias entre los dos hermanos, por lo que Atena aconsejó a Dánao que embarcase con sus hijas y se dirigiera a Grecia. Así lo hizo, llegando a las costas del Peloponeso y siendo recibido en Argos por el rey Gelanor, a quien despojó más tarde de su reino.

Transcurrido algún tiempo, los hijos de Egipto se presentaron ante Dánao, y como prenda de reconciliación le pidieron sus hijas en matrimonio. Dánao accedió; pero, resistiéndose a dejar su resentimiento, el día de la boda entregó un puñal a cada una de sus hijas, con la orden de asesinar a sus maridos durante la noche. Todas cumplieron lo mandado menos una, Hipermestra, que se escapó con su esposo, Linceo. Ya hemos visto el suplicio al que fueron condenadas las Danaides en los infiernos.

Los nietos de Hipermestra, Preto y Acrisio, constituyen otra pareja fraterna dividida por el odio. Preto acabó por abandonar Argos expulsado por su hermano, y buscó refugio en Lidia, en la corte de Yóbates, con cuya hija Estenebea contrajo matrimonio. Más tarde reivindicó la parte que le correspondía en Argólida y se apoderó de Tirinto, donde se estableció definitivamente después de hacer las paces con Acrisio.

Este, desolado por no tener sucesión, consultó el oráculo de Delfos y vino en conocimiento de que su hija Dánae daría a luz un hijo que sería el asesino de su abuelo. Apresuróse Acrisio a encerrar a su hija en una habitación subterránea, pero todo fue en vano. Ya hemos explicado cómo Zeus, en forma de una lluvia de oro, consiguió penetrar en la estancia en que se hallaba Dánae, la cual concibió a Perseo. Tampoco sirvió de nada que ordenase colocar a la criatura y a su madre en un cofre y fuese éste arrojado al mar; las dos víctimas llegaron a Sérifo, donde el rey del país, Polidectes, las acogió hospitalariamente. Años más tarde, Polidectes se enamoró de Dánae, pero, incomodado por la presencia de Perseo, que se había convertido en un robusto y aguerrido joven, fingió querer casarse con Hipodanía y

solicitó regalos de sus vasallos; todos se los ofrecieron, a cual mejor. Entonces Perseo quiso distinguirse y prometió traer la cabeza de la Gorgona. Polidectes creyó que no volvería a verlo más.

Perseo abandonó Sérifo y llegó al territorio de las Grayas, horribles harpias que no tenían más que un ojo y un diente entre las tres, de los que se servían por turno. El héroe se los robó, y de este modo las obligó a guiarlo hasta donde se encontraban las Gorgonas. También les sus-



Perseo dando muerte a la Gorgona. Metopa de Selinunte. Palermo, Museo. (Fot. Alinari)

trajo una alforja y un cubrecabezas, mágicas prendas que lo hicieron invisible.

Con este atavío, Perseo alcanzó el extremo occidental de la Tierra, donde habitan «los monstruos odiados por los mortales, con serpientes por cabellera, que jamás hombre alguno miró a la cara sin perder la vida» (Esquilo). Eran tres hermanas: Esteno, Euriale y Medusa, hijas de Fórcine y de Ceto. Tenían por dientes colmillos de jabalí, sus manos eran de bronce, y en sus hombros brillaban alas de oro. Todo el que se atrevía a miraras al rostro, quedaba petrificado al instante. De ellas, sólo una era mortal, Medusa, a la que atacó Perseo con una *harpe* de bronce que le dio Hermes. Volvió a un lado la vista, dejó que Atena guiara su brazo, y abatió al monstruo, cercenándole luego la cabeza. Del cuello ensangrentado de Medusa surgieron Pegaso y Crisaor, padre del famoso Gerión. Acto seguido, Perseo colocó en su alforja la cabeza de la Gorgona, y, perseguido en vano por las

otras dos, emprendió veloz carrera a lomos de Pegaso.

A su llegada a Etiopía, encontró el país sumido en la desolación. Casiopea, esposa del rey Cefeo, ofendió a las Nereidas al proclamar que su belleza era más perfecta que la de ellas. La cólera de estas ninfas del Océano fue compartida por Posidón, el cual hizo surgir un monstruo marino, que devoraba hombres y animales. Consultado el oráculo de Amón, éste respondió



Perseo libertando a Andrómeda. Pintura mural de Pompeya. Nápoles, Museo Nacional. (Fol. Brogi)

que el único remedio para salvar al país consistía en que Andrómeda, hija de Cefeo, se ofreciera en holocausto al monstruo. Entonces llegó Perseo, el cual encontró a la desventurada muchacha encadenada a una peña, en espera de la muerte. Enamorado el héroe súbitamente, el resto es fácil de adivinar: dio muerte al monstruo, libertó a Andrómeda y casó con ella. Después se trasladó con la joven a Sérifo, donde encontró a su madre asediada por Polidectes. Perseo zanjó estas asechanzas presentando al rey la cabeza de Medusa, con lo que éste quedó petrificado.

Luego devolvió a Hermes sus alforjas y su sombrero mágico, y ofreció a Atenea la cabeza de la Gorgona, que la diosa colocó sobre su escudo, hecho lo cual se encaminó a Argos en compañía de su madre y de su esposa. Al tener noticias de lo inminente de su llegada, Acrisio, temeroso de que se cumpliera el oráculo, se dio

a la fuga. Pero quiso el azar que Perseo, lanzando un día el disco en unos juegos fúnebres, se viera enfrentado con su abuelo, y que su proyectil lo hiriera mortalmente. El héroe renunció a suceder a Acrisio en el trono de Argos, y se limitó a reinar en Tirinto y Micenas. De él arranca la familia de los Perseidas, uno de cuyos gloriosos representantes habría de ser Heracles.

OTROS HÉROES DE LA ARGÓLIDE.

Los Pelópidas. Aun cuando la estirpe de los Pelópidas está vinculada al nombre de Pélope, en realidad debe remontarse al padre de éste, Tántalo.

Rey de Frigia o de Lidia, Tántalo, en cierta ocasión en que fue invitado a un banquete divino, robó a los dioses el néctar y la ambrosía. Más tarde fueron los dioses del Olimpo los que se sentaron a su mesa, y Tántalo, para poner a prueba su divinidad, ordenó les fuera servido como manjar el cuerpo de su propio hijo. Los comensales se dieron cuenta en seguida de la índole de la comida que se les presentaba, con excepción de Deméter, que, por distracción o por glotonería, se comió un omoplato. Entonces Zeus dispuso que los miembros del niño fuesen arrojados a un caldero mágico, y Cloto restituyó a la vida a Pélope, supliendo con un hombre de marfil el que le faltaba. Estas atrocidades le valieron a Tántalo el ser arrojado al Tártaro, donde, en el centro de un lago, rodeado por árboles con toda clase de frutos, vive devorado por una sed y un hambre que jamás puede satisfacer, pues agua y frutos se alejan tan pronto como su boca quiere alcanzarlos.

Cuando Pélope llegó a su mayoría de edad, abandonó la región de Frigia y se trasladó a Pisa de Élide, donde participó en el certamen que tenía como premio la mano de Hipodamia. En efecto, el padre de ésta, Enómao, había declarado que daría la mano de su hija al pretendiente que lo venciera en la carrera de carros. Tras haber sucumbido unos quince en la lucha, tocó el turno a Pélope. Éste recurrió al ardid de sobornar a Mirtilo, auriga de Enómao, quien se avino a soltar una rueda del carro de su amo, facilitando así la victoria a Pélope y obteniendo éste con ella la mano de Hipodamia. Pero Mirtilo era un testigo embarazoso para el vencedor, y pronto fue eliminado. Sin embargo, el héroe no contaba con que el padre de aquél era Hermes. Y el dios tomó venganza de su muerte en la descendencia de Pélope.

Pélope e Hipodamia tuvieron varios hijos, entre los cuales figuran Atreo y Tiestes. De otra esposa, el héroe tuvo, además, a Crisipo, a quien distinguía con especial afecto. Por criminal instigación de Hipodamia, Atreo y Tiestes asesinaron a Crisipo, lo cual los obligó a desterrarse dirigiéndose a Micenas. Al morir Euristeo, rey de Micenas, Atreo fue designado como su sucesor; pero Tiestes, devorado por los celos, sedujo a



La carrera de Pélope y Enómao. Bajorrelieve de un sarcófago. Roma, Museo Vaticano. (Fot. Alinari)

Aélope, esposa de su hermano, robándole además a éste un carnero con vellocino de oro que le había regalado Hermes. Tiestes tuvo que huir de Micenas, no sin antes encargar a Plístenes, hijo de Atreo — al cual había educado como si fuera su propio hijo —, la misión de vengarlo. Plístenes se dispuso, pues, a dar muerte a su padre, pero al descargar el golpe se le adelantó Atreo, el cual vio que se trataba de su hijo cuando ya era demasiado tarde. Movido a su vez por un afán de venganza, Atreo fingió reconciliarse con Tiestes, al cual pidió que regresara a Micenas junto con su familia. Accedió el desterrado, y durante un banquete con que lo obsequió su hermano, le fue servida como manjar la carne de sus dos hijos. Cuéntase que en esta ocasión el Sol se ocultó para no iluminar tamaña atrocidad. Posteriormente, Atreo fue muerto por Egisto, hijo de Tiestes, al que aquél había educado con sus propios hijos Agamenón y Menelao.

Más no terminó aquí esta cadena de espantosos crímenes. Tiestes, que sucedió a su hermano en el trono de Argos, fue expulsado de él por sus sobrinos, Agamenón y Menaleo, el primero de los cuales, a su regreso de la guerra de Troya, sucumbiría a manos de Egisto, el cual mantenía relaciones ilícitas con su esposa Clitemnestra. Ocho años después, Egisto y Clitemnestra fueron ejecutados por el hijo de ésta y de Agamenón, Orestes, quien expió su parricidio entre horribles tormentos. Satisfecha, al fin, la Erinis, acabó con aquella serie de atrocidades que ensangrataron la familia de los Atridas.

LOS DIOSCUROS Y LOS HÉROES DE LACONIA

Los Dioscuros. El fundador de las dinastías laconias fue Lélege, el cual, de su unión con una náyade, tuvo a Eurotas; a éste le nació una hija, Esparta, que casó con Lacedemón.

Lacedemón reinó en Esparta, ciudad a la que dio su nombre. Sus descendientes más famosos fueron: Hipocoonte, muerto por Heracles; Icario, a quien Dioniso enseñó la elaboración del vino, y que más tarde pereció a manos de unos pastores borrachos; y, por último, Tindáreo, esposo de Leda y padre de Helena, Clitemnestra y los Dioscuros.

Afirmábase que Zeus participó de esta paternidad, por cierta visita que hizo a Leda, metamorfoseado en cisne. Ésta dio a luz dos huevos de los que nacieron, por un lado, Pólux y Helena, tenidos por vástagos de Zeus, y, por otro, Cástor y Clitemnestra, considerados como hijos de Tindáreo.

A pesar de su diferencia de origen, Cástor y Pólux, denominados con un apelativo común, el de Dioscuro, que significa retoños de Zeus, vivieron en todo tiempo estrechamente vinculados el uno al otro.



Los Dioscuros. Pormenor de un vaso griego. París, Biblioteca Nacional. (Fot. Giraudon)



Los Dioscuros raptando a las hijas de Leucipo. Bajorrelieve de un sarcófago. Florencia, Uffizi. (Fot. Alinari)

El carácter semidivino de los Dioscuros ha sido explicado por Alexander Haggerty Krappe, en su estudio sobre « el Dioscurismo » ⁽¹⁾, por las supersticiones en las que en la mayor parte de los pueblos primitivos se veían envueltos los nacimientos de gemelos. Estos nacimientos, al apartarse de lo normal, eran interpretados ya en mal sentido — lo cual, a menudo, fue causa de persecuciones contra los mellizos y su madre —, ya en sentido favorable. Sea como fuere, a fin de justificar lo anómalo del caso, se supuso que por lo menos uno de los niños tenía origen divino. Tal ocurrió con la pareja Heracles e Ificles, y con la de Cástor y Pólux.

Entre las proezas de los Dioscuros se cita la expedición que realizaron contra Atenas para recobrar a su hermana Helena, raptada por Teseo. Además, participaron con Jasón en la de los Argonautas, durante la cual Zeus mostróse especialmente benevólo con ellos, al desencadenarse una tempestad, que hubo de afrontar la nave « Argo » en el mar de Cólquide. Mientras Orfeo dirigía a los dioses sus súplicas, descendieron del cielo dos llamas, que fueron a posarse sobre las cabezas de los Dioscuros. Tal es el origen del fuego de San Telmo, que aun en nuestros días anuncia a los marineros el fin de la tempestad.

Posteriormente, Cástor y Pólux raptaron a las dos hijas de Leucipo y casaron con ellas, lo cual dio motivo, según se cuenta, a disputas con los afareidas Idas y Linceo, quienes aspiraban también a casarse con estas doncellas. Tal rivalidad perjudicó a los Dioscuros, aunque no se sabe, en rigor, como terminó. Según Píndaro, con motivo de una expedición en la que participaron los Dioscuros y los Afareidas, los primeros desposaron a éstos de su parte del botín. Otros autores cuentan que se produjo una discusión entre los cuatro jóvenes, a propósito de un rebaño de bueyes que había

que repartir. Idas cortó un buey en cuatro pedazos, y propuso que el primero que se comiera su parte entrase en posesión de la mitad del botín, y que el que quedara en segundo lugar se llevase la otra mitad. Dicho esto, engulló su trozo y el correspondiente a su hermano, y se apoderó de todo el ganado.

Los Dioscuros dirigieron, pues, una expedición contra los Afareidas. En el curso de un encuentro, Pólux mató a Linceo, mientras Cástor perdía la vida a manos de Idas. Desatóse Pólux en lamentos junto al cadáver de su hermano, pues por ser aquél inmortal, no podía seguir al muerto en su viaje al mundo subterráneo. Tal muestra de amor fraterno conmovió a Zeus, quien autorizó a Pólux a compartir con su hermano el privilegio de la inmortalidad, por lo que los Dioscuros viven alternativamente un día cada uno. Según otra tradición, Zeus los habría colocado entre los astros, formando la constelación de Géminis.

Los Dioscuros fueron objeto de culto, primero en Acaya y después en toda Grecia, en su calidad de divinidades tutelares de los marinos y como protectores de la hospitalidad. Se presentaban a veces en las ciudades vestidos de blanco, con un manto de Púrpura, y tocándose con un gorro tachonado de estrellas. De este modo ponían a prueba la buena disposición de los habitantes para con los extranjeros.

Helena. Helena, hermana de los Dioscuros, era sobre todo famosa por su belleza. Cuando apenas contaba 10 años fue raptada por Teseo, y liberada por Cástor y Pólux. Como los pretendientes acudieran en tropel a su padre, Tindáreo les hizo prometer que, en caso de necesidad, ayudarían al que resultara elegido como esposo de su hija, tras de lo cual se manifestó en favor de Menelao. Los esposos vivieron felices durante dos años, hasta que, con motivo de una visita del troyano Paris — hijo del rey Príamo — a la Corte de Menelao, el huésped se enamoró de Helena y la raptó. Ésta fue la causa

⁽¹⁾ ALEXANDER HAGGERTY KRAPPE, *Mythologie universelle*, cap. IV, págs. 53-100, París, 1930.

de la guerra de Troya, pues, fieles a su juramento, todos los príncipes griegos, agrupándose en torno a Agamenón, se lanzaron a vengar la ofensa inferida a Menelao. La lucha ante las murallas de la fortaleza duró un decenio. Ni la astucia de Ulises, ni la bravura de Diomedes, ni el ímpetu de Aquiles pudieron doblegar la resistencia de los troyanos, acaudillados por el valeroso Héctor. Por último, unos soldados griegos consiguieron penetrar en la ciudad ocultos en el interior de un enorme caballo de madera, y Troya fue tomada y convertida en pasto de las llamas. El viejo Príamo fue asesinado, y su familia, inmolada o reducida a la esclavitud. Contábase que la verdadera Helena permaneció en Egipto, adonde su marido fue más tarde a encontrarla, y que Paris sólo se llevó a Tróade su fantasma. Pero con esta historia únicamente se perseguía dejar a salvo el amor propio del desgraciado Menelao.

Del final de Helena hay distintas versiones. Según una de ellas, a la muerte de su esposo ocupó un lugar entre los astros, junto con los Dioscuros. Otra nos dice que se unió a Aquiles en la Isla de los Bienaventurados. Y una tercera versión la presenta como expulsada de Esparta y refugiada en Rodas, donde sería colgada de un árbol por orden de la reina Polixo. De aquí el apelativo de « Dendritis » con que era venerada en Rodas.

Clitemnestra. Clitemnestra, segunda hija de Tindáreo, fue primero la esposa de Tántalo, y después, la de Agamenón, a quien no perdonó jamás el haber inmolado su hija Ifigenia a los dioses, por lo que, al regresar de la guerra de Troya, lo asesinó en complicidad con su amante Egisto. Los dos asesinos fueron muertos por Orestes, hijo de Clitemnestra y Agamenón.

EDIPO Y LOS HÉROES DE BEOCIA

Cadmo. Los principales héroes tebanos pertenecen a la familia de los Labdácidas, cuyo fundador fue Cadmo.

Hijo de Agenor y Telefasa, Cadmo tuvo dos hermanos, Fénice y Cilice, y una hermana, Europa. Cuando ésta fue raptada por Zeus, los tres jóvenes se lanzaron en su busca, pero Cilice y Fénice se casaron pronto y se detuvieron en los países que más tarde se llamarían Fenicia y Cilicia. Cadmo, sin cejar en su empeño, fue a consultar el oráculo de Delfos, quien le ordenó que pusiera fin a sus pesquisas, que cuando encontrase una vaca se dejara guiar por ella, y que fundara una ciudad donde se detuviese el animal. A su llegada a Fócide, Cadmo encontró la vaca anunciada por el oráculo y la siguió hasta Beocia, término de su recorrido. Aquí, cumpliendo las instrucciones recibidas, fundó la ciudad de Tebas, edificó la acrópolis cadmea e inmoló a Atenea el animal. Con vistas a la celebración de esta ceremonia despachó unos servidores a la fuente de Ares, pero en este lugar había un terrible dragón, que devoró a los emisarios. Cadmo, informado de ello, fue a enfrentarse con el monstruo y le dio muerte; luego, siguiendo los consejos de Atenea, arrancó los dientes a su víctima y los sembró. Estos dientes germinaron, y de ellos nacieron unos guerreros: los Espartoi (de σπείρω, *sembrar*), que combaten entre sí y se matan unos a otros; únicamente sobrevivieron cinco, que habían de ser los antepasados de los tebanos.

Sin embargo, Cadmo tuvo que expiar la muerte del dragón, el cual era hijo de Ares, y, a tal fin, hubo de servir como esclavo por espacio de algunos años; transcurrido este plazo, Atenea lo resarcó de sus penalidades otorgán-



Pólux dando muerte a Linceo. Bajorrelieve antiguo. Escuela de Fidias. Roma, Villa Albani. (Fot. Alinari)



Rapto de Helena. Bajorrelieve griego. Roma, Museo de Letrán. (Fot. Alinari)

dole la corona de Tebas, y Zeus le dio como esposa una hermosa doncella, Harmonía, hija de Ares y Afrodita, según unos, o de Zeus y Electra, según otros.

Ambos esposos vivieron días felices. Fueron sus hijos Sêmele, madre de Dioniso; Ino, que lo fue de Melicertes; Autónoe, progenitora de Acteón; Agave, de Penteo, y, finalmente, Polidoro, padre de Lábdaco, antepasado de los Labdácidas. Hacia el fin de sus días, Cadmo y Harmonía reinaron en Iliria. Luego fueron transformados en dragones y trasladados al Elíseo.

Cadmo fue considerado en Grecia como un legislador divino, promotor de la civilización beocia. También se le atribuyó la fundición de los metales y la invención, o importación, del alfabeto.

Anfión y Ceto. A los primeros tiempos de la realeza tebana se vinculan las tradiciones relativas a los dos gemelos, Anfión y Ceto, hijos de Zeus y Antíope. Para escapar a la persecución de su padre, Antíope buscó refugio en Sicción, en la corte de Epopeo, quien la hizo su esposa; pero Lico, hermano de la joven, atacó a Sicción, dio muerte a Epopeo y se llevó cautiva a Antíope, que estaba próxima a dar a luz. Efectivamente, en Eleuteras, durante el viaje de retorno a su patria, nacieron dos gemelos, que fueron expuestos por su madre en el Monte Citerón y recogidos más tarde por unos pastores. Antíope estuvo prisionera durante mucho tiempo, hasta que un día vio, asombrada, cómo se soltaban por sí mismas sus ataduras. Diose a la fuga y fue a reunirse con sus hijos, Anfión y Ceto. Éstos atacaron Tebas, donde a la sazón

reinaba Lico, a quien dieron muerte, así como a su esposa, Dirce, que fue atada a los cuernos de un toro salvaje. Después, los dos hermanos fortificaron la ciudad. Ceto transportaba las peñas, y Anfión, valiéndose de los sonidos mágicos de su lira, las ponía en movimiento y las hacía colocarse por sí mismas en el lugar apetecido.

Más tarde, Anfión y Ceto contrajeron matrimonio — éste, con Tebe, y Anfión, con Níobe, que dio a su esposo doce hijas —. Desgraciadamente, Níobe, orgullosa de su fecundidad, se atrevió a burlarse de Leto; esto le atrajo la cólera de Apolo y Artemis, quienes, para castigar la ofensa infligida a su madre, mataron a flechazos a todas las hijas de Níobe. Abrumada por el dolor, la desventurada madre fue metamorfoseada por Zeus en roca, en las desiertas cumbres del Monte Sípilo.

Edipo. Layo, hijo de Lábdaco, rey de Tebas, contrajo matrimonio con Yocasta. Como un oráculo le advirtiera que moriría a manos de su hijo, Layo expuso en el Monte Citerón el niño que acababa de dar a luz su esposa Yocasta; pero antes le taladró y ató ambos pies, pensando que así se desembarazaba de él. La criatura fue recogida por un pastor y confiada a Pólibo, rey de Corinto, quien la adoptó dándole el nombre de Edipo, a causa de sus pies maltrechos. Cuando Edipo fue mayor y tuvo conocimiento de su destino por un oráculo, el cual le reveló que mataría a su padre y se casaría con su madre, creyó poder escapar a los hados marchándose para siempre de Corinto y renunciando, por todo el tiempo que le quedara de vida, a ver a los que consideraba como sus



Cadmo luchando contra el dragón. Copa de estilo cireneo. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)



Edipo y la Esfinge. Copa ática. Roma, Museo Vaticano. (Fot. Alinari)

verdaderos padres. Este escrúpulo le perdió. A su llegada a Beocia, y en un cruce de caminos, tuvo una disputa con un desconocido al que mató golpeándole con su bastón: la víctima resultó ser Layo, padre de Edipo. Prosiguió el héroe su camino sin sospechar que se había cumplido ya la primera predicción del oráculo, y cuando llegó a Tebas se enteró de que la región era asolada por un monstruo fabuloso, con cara y busto de mujer, cuerpo de león y amplias alas de ave, el cual, apostado en el camino que conducía a la ciudad, proponía enigmas a los viajeros y devoraba a los que no podían resolverlos. Creonte, que desde la muerte de Layo gobernaba en Tebas, prometió dar el trono y la mano de Yocasta al que consiguiera libertar al país de la Esfinge, que tal era el nombre del monstruo. Dispúsose Edipo a afrontar la aventura, y al preguntarle la Esfinge: «¿Cuál es el animal que por la mañana tiene cuatro pies, dos al mediodía y tres por la noche?», logró el héroe superar la prueba respondiendo: «El hombre: pues anda a gatas en su infancia, camina sobre dos pies en la edad adulta, y se apoya en un bastón en la vejez». La Esfinge declaróse vencida y se arrojó a las aguas.

De este modo, Edipo, siempre sin sospecharlo, convirtiéndose en marido de su madre. De esta unión nacieron dos hijos, Eteocles y Polinices, y dos hijas, Antígona e Ismene. Venerado como un soberano, cuyas únicas miras son el bien de su pueblo, todo parecía sonreír a Edipo, que, no obstante, era reo de un doble y monstruoso crimen. Pero la Erinis no dejaba de estar alerta. Una terrible epidemia asoló el país y diezmo su población, al propio tiempo que una extraordinaria sequía extendía el hambre por el territorio. Consultado el oráculo, éste respondió que la calamidad no cesaría hasta que los tebanos no expulsaran del país al matador de Layo. Prorrumpió Edipo en solennes maldiciones contra el asesino, y, resolviendo ir en su busca, de investigación en investigación, vino a dar con el culpable, es decir, consigo mismo. Avergonzada y presa de desesperación, Yocasta se ahorcó, y Edipo se arrancó los ojos y se desterró luego, acompañado de la fiel Antígona y buscando refugio en el demo de Colono, en el Ática. Ya purificado de sus abominables crímenes, desapareció misteriosamente de la tierra.

Sus hijos, víctimas de la maldición paterna, cumplieron el aciago vaticinio de perecer el uno a manos del otro. Habiendo convenido en que reinarian por años alternos, Eteocles, al expirar su plazo, se negó a abandonar el mando. Polinices reunió entonces un ejército de argivos y asedió la ciudad de Tebas, asedio durante el cual los dos hermanos trabaron un combate singular en el que encontraron la muerte. Por haber rendido las honras fúnebres al cuerpo de Polinices, que el senado tebano prescribió quedase sin sepultura, Antígona fue condenada a ser ente-



La Esfinge. Estatua encontrada en Spata. Estilo arcaico. Atenas, Museo Nacional. (Fot. Alinari)

rrada viva, suplicio que compartió su hermana Ismene. Tal fue el fin de esta desdichada familia.

MELEAGRO Y LOS HÉROES DE ETOLIA

El epónimo de los etolios fue un hijo de Endimión llamado Etolo, el cual, a consecuencia de un asesinato involuntario, se vio abligado a abandonar la tierra paterna y establecerse en la región de Grecia a la que dio su nombre. Cuéntase entre su descendencia a Eneo, a quien Dioniso dio el primer cepo. Eneo, de dos esposas sucesivas, tuvo dos hijos: Meleagro y Tideo.

Meleagro. Meleagro fue hijo de Altea, primera esposa de Eneo. Cuando el niño contaba sólo siete días, se le aparecieron a la madre las Parcas y le formularon sus vaticinios para el recién nacido. Cloto le predijo una gran generosidad; Laquesis, una fuerza extraordinaria, y Átropo profetizó que el niño viviría el tiempo que tardase en consumirse un tizón que ardía en el hogar. Esto último hizo que Altea corriese a retirar el leño y lo guardase en lugar seguro. Meleagro creció de conformidad con las predicciones de las Parcas, y convirtiéndose en un héroe lleno de bravura. Como su padre Eneas se olvidase en cierta ocasión de ofrecer a Átermis las primicias de su cosecha, la diosa, irritada, suscitó contra Etolia un monstruoso jabalí, que asoló el país. Para dar caza al monstruo, Melea-

gro recabó el concurso de los más esforzados héroes de Grecia, entre ellos, una joven arcadia llamada Atalanta. La cacería fue muy difícil. El jabalí, que Atalanta fue la primera en herir de un flechazo en la espalda, abatió a muchos de sus perseguidores, y sólo a duras penas pudo derribarlo Meleagro con su venablo. Luego surgió una disputa, al tratar de repartirse los cazadores la pieza cobrada. Meleagro entregó los restos del monstruo a Atalanta, y como los tíos

tase que fue muerto por Apolo durante el combate.

Atalanta. Atalanta, involuntaria causante de las desventuras de Meleagro, era hija del arcadio Íaso. Éste, que sólo deseaba tener hijos varones, expuso a la recién nacida en el Monte Partenio, donde la crió una osa, hasta que fue recogida por unos cazadores, cuya vida hubo de compartir. Cuando fue mayor, Atalanta si-

guió viviendo en las agrestes soledades, dedicada a la caza y llena de aversión hacia los goces del matrimonio. En cierta ocasión mató a los centauros Reco e Hileo, que pretendieron violentarla; desempeñó también un destacado papel en la cacería de Meleagro y venció a Peleo en lucha, durante los juegos fúnebres en honor de Pelias. Reconocida más tarde por su padre, quiso éste que la joven contrajera matrimonio, pero Atalanta respondió que sólo se casaría con aquel que la venciese en la carrera. Y como los pretendientes fueran cayendo uno tras otro al ser alcanzados, uno de ellos, Melanión, ideó una treta: dejó caer a intervalos,



Meleagro. Mármol antiguo. Roma, Museo Vaticano. (Fot. Anderson)



Atalanta. Mármol antiguo. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)

del héroe intentaran arrebatárselos, fueron muertos por éste. Cuenta una tradición que cuando Altea se enteró del asesinato de sus hermanos por su impetuoso hijo, arrojó al fuego el leño fatal, con lo que a poco se produjo la muerte de Meleagro. Según otra versión, Altea se limitó a entregar a su hijo a las Erinias.

Mientras tanto estalló la guerra entre los etolios y los curetes, gobernados estos últimos por los tíos de Meleagro. El héroe combatió primero victoriosamente, pero al tener conocimiento de la maldición de su madre, se encerró en su morada, con lo que los curetes se reanimaron, tomaron ventaja, penetraron en la ciudad e incendiaron sus casa. No cesó el obstinado Meleagro en su actitud, desoyendo los ruegos de sus familiares y amigos; pero, al fin, las súplicas de su esposa Cleopatra pudieron más y movieron al héroe a tomar nuevamente el mando de sus tropas y derrotar a sus enemigos. Cuén-

mientras corría, unas manzanas de oro que le dio Afrodita, y Atalanta, demorándose para recogerlas perdió terreno y resultó vencida, por lo que hubo de casarse con Melanión. Más tarde, acusados de haber profanado un templo de Zeus, ambos esposos fueron metamorfoseados en leones.

Tideo y Diomedes. Tideo, hermanastro de Meleagro, por haber dado muerte a sus primos, que conspiraban contra su padre, se vio obligado a abandonar Etolia y recogerse a la hospitalidad de Argos, donde contrajo matrimonio con la hija del rey Adrasto. Participó en la expedición de los siete campeones contra Tebas, y destacó en varias hazañas, sobre todo al matar a cincuenta tebanos que le habían tendido una emboscada. No obstante, en esta ocasión fue gravemente herido por el tebano Melanipo, y cuando Atenea se disponía a asistirlo, dándole

a beber un brebaje de inmortalidad, el adivino Anfiarao, enemigo personal de Tideo, presentó al herido la cabeza de Melanipo; al verla, el héroe, en un acceso de locura, partió el cráneo de su adversario y se comió los sesos. Irritada por tan salvaje acto, Atenea abandonó al héroe a su triste suerte, y éste murió poco después.

Se encargó de vengarlo su hijo Diomedes, quien saqueó la ciudad de Tebas con los Epígonos. También son notables las proezas de Diomedes ante Troya, donde hirió a Afrodita y Ares. En compañía de Ulises, se apoderó del



Meleagro y Atalanta. Pintura mural de Pompeya. Nápoles, Museo Nacional. (Fot. Brogi)

Paladio, imagen a la que estaba vinculada la salvación de la ciudad. Después de la expedición, su retorno a Grecia se caracterizó por múltiples aventuras: una tempestad lo arrojó a las costas de Licia; estuvo a punto de que el rey Lico lo inmolará a Ares y sólo consiguió escapar a la muerte gracias a Calirroe, hija del Rey; ésta, perdidamente enamorada de Diomedes, se quitó la vida cuando partió el héroe. A su regreso a Argos, Diodemes se enteró de la infidelidad de su esposa y abandonó la ciudad, que, sin embargo, reconquistó más tarde. Sus días se extinguieron en Italia, en la corte del rey Dauno, con cuya hija casó.

PELEO, LOS ARGONAUTAS Y LOS HÉROES DE TESALIA

Peleo. Aunque Teseo fue uno de los héroes más famosos de Tesalia, no era oriundo de esta

región de Grecia. Hijo de Éaco, que reinaba en la Isla de Egina, tuvo que abandonar la tierra paterna con su hermano Telamón, a raíz del asesinato de su hermanastro Foco. Entonces, mientras Telamón se establecía en Salamina, donde el rey Ciceo lo nombró su heredero, Peleo se dirigió a Ftia, a la corte de Euritón. Pero como no quiso presentarse sin escolta, suplicó a Zeus se la procurase, a lo que éste accedió metamorfoseando unas hormigas en hombres, llamados, por esta razón, *Mirmídomes*. Recibió Euritón con grandes muestras de hospitalidad, y le dio en matrimonio a su hija Antígona, y, como dote, la tercera parte de su reino. Sin embargo, con ocasión de participar suegro y yerno en la cacería de Meleagro, Peleo tuvo la desgracia de matar accidentalmente a Euritón, por lo que viose obligado a refugiarse en Yolcos, en la corte de Acasto, quien lo purificó del involuntario crimen. Allí, la esposa de Acasto se enamoró del héroe, y al rechazarla éste, se vengó divulgando supuestas infidelidades de Peleo a Antígona, la cual, desesperada, se ahorcó; además, acusó al huésped ante su marido. Acasto, a quien las leyes de la hospitalidad prohibían dar muerte a Peleo, se lo llevó consigo a cazar en las laderas del Pelión, con la secreta esperanza de que el héroe sucumbiese. Más Peleo aniquiló las más terribles alimañas con ayuda de un prodigioso puñal, obra de Hefesto. Entonces, Acasto, en un momento en que el héroe dormía, le robó el arma, con la intención de entregarlo indefenso a los feroces Centauros que habitaban en la montaña. El siniestro proyecto no tuvo éxito gracias al centauro Quirón, el cual lo salvó y, además, le devolvió el puñal. Con él castigó a Acasto y a su pérfida esposa, y luego se coronó como rey del país.

Poco tiempo después, Peleo casó con Tetis, no sin vencer cierta resistencia por parte de la nereida, la cual, después de sus amores con Zeus y Posidón, no juzgaba honrosa su unión con un mortal. El héroe recurrió entonces a los consejos de Quirón, siguiendo los cuales desbarató el juego de Tetis y pudo celebrarse la boda, con el mayor esplendor, en las cimas del Pelión. De esta unión nació Aquiles, a quien Tetis trató de dar la inmortalidad, como ya hemos visto (página 207). La intervención de Peleo dificultó este intento, por lo cual la nereida, irritada, se retiró con sus hermanas a una morada submarina, mientras el joven Aquiles era puesto bajo los cuidados del centauro Quirón, quien le dio como alimento médula de oso y entrañas de león.

Aquiles. Por eso creció Aquiles no sólo en edad, sino también en fuerza física. Cuando tenía 9 años, el adivino Calcante profetizó que él solo tomaría Troya. Tetis, que sabía de antemano que su hijo moriría allí, trató por todos los medios de sustraerlo a este peligro, y, a tal fin, lo ocultó, vistiéndolo de mujer, en la corte



Aquiles en Esciro. El héroe se apodera de las armas tridas por Ulises. Bajorrelieve del sarcófago de Aquiles. Museo del Louvre. (Fot. Alinari)

del rey Licomedes, de Esciro. Pero los griegos, ayudados por Ulises, descubrieron la añagaza valiéndose de una ingeniosa treta. Presentóse el rey de Ítaca en el palacio de Licomedes, y, al obsequiar a las hijas de éste, deslizó entre los regalos una lanza y un escudo; luego, con sus compañeros profirió gritos de guerra, haciendo sonar las trompetas. Aquiles creyó que se trataba de un ataque y corrió hacia las armas, momento que aprovecharon los griegos para apoderarse de él e impedirle que escapara a su destino. Es bien conocida su bravura, puesta de manifiesto ante las murallas de Ilio, donde mató, en combate singular, al valeroso Hector.

Pero también a él, antes de la toma de la ciudad, le tocó morir, según unos, por una flecha de Apolo, que le hirió en el talón, y, según otros, alcanzado a traición por Paris.

Pero volvamos a Peleo. Mientras su hijo crecía, él prosiguió su vida de aventuras: tomó parte en la expedición de los Argonautas, intervino en el combate de los Centauros y Lapitas y secundó a Heracles en su empresa contra Ilio. Sobrevivió a su hijo, y sus días se apagaron poco a poco, sin que tengamos más noticias sobre las circunstancias de su muerte.

Jasón y los Argonautas. La expedición de los Argonautas, célebre no sólo en los fastos de Tesalia, sino en los de toda Grecia, tuvo por finalidad la conquista del vellocino de oro, a cuyos orígenes vamos ahora a referirnos.

Fríxo y Hele, hijos del rey beocio Atamante, eran blanco del odio de su madrastra, Ino. Sintiendo un día que su vida estaba amenazada, decidieron emprender la huida montados en un maravilloso carnero que les había regalado Hermes. Este animal, dotado de razón y del privilegio de hablar como los seres humanos, tenía un vellocino de oro y podía moverse en los aires con la misma facilidad que en el suelo. Durante el viaje, Hele cayó al mar, y desde entonces aquella zona fue conocida como el Helesponto. Fríxo tuvo más suerte, pues consiguió llegar hasta Cólquide, en el extremo del Ponto Euxino. Allí sacrificó el carnero a Zeus y ofreció el vellocino al rey del país, Eetes, quien lo colgó de un árbol y puso al pie de éste, como custodio, un dragón que no dormía jamás.

Por aquel tiempo, en Yolcos (Tesalia) reinaba Pelias. Éste desposeyó de la corona a su hermano Esón, cuyo hijo, llamado Jasón, fue confiado a los cuidados del centauro Quirón. Ya



Construcción de la nave «Argo». Bajorrelieve antiguo. Roma, Villa Albani. (Fot. Alinari)

hombre, Jasón presentóse ante su tío y reivindicó la parte que le correspondía en el reino. Pelias quedó turbado, tanto más cuanto que un oráculo le había profetizado que « se previniera contra el hombre calzado con una sola sandalia », y Jasón tenía, efectivamente, un pie descalzo. Su respuesta fue, pues, la de que haría justicia a su petición, siempre que Jasón le trajese el vellocino de oro.

Al punto mandó construir Jasón, con ayuda de Hera o de Atenea, una nave de cincuenta remos, denominada « Argo », en la que incrustó un fragmento del roble profético de Dodona, y después reunió a los héroes más famosos, entre ellos Anfión, los Dioscuros, Heracles, Orfeo, Peleo, Teseo y Meleagro. Esta audaz tropa aventurera emprendió, en busca del fabuloso vellocino, un viaje que fue pródigo en incidentes, en los que los Argonautas se vieron enfrentados tanto con los hombres como con los elementos. Finalmente, los expedicionarios llegaron a las bocas del Faso y, navegando río arriba, se presentaron en la corte de Eetes. Accedió éste a devolver el vellocino, si Jasón uncía a un arado dos toros que tenían pezuñas de bronce y despedían un hálito de fuego, y araba con ellos un campo para sembrar en él, acto seguido, unos dientes de dragón. Afortunadamente para el héroe, Medea, hija de Eetes, se enamoró de él, y como era práctica en artes de magia, le enseñó la manera de salir triunfante de tan terribles pruebas. Pero luego Eetes no mantuvo su palabra, y Medea tuvo que ayudar todavía a Jasón a vencer el dragón que guardaba el vellocino, y a apoderarse del precioso botín. A toda prisa abandonaron ambos el país, perseguidos por Eetes, cuya marcha retardó Medea arrojando por el camino los pedazos del cuerpo de su hermano, que acababa de asesinar. Después de un largo y peligroso viaje por mar, durante el cual siguieron el Danubio y el Océano, tocaron en los desiertos de Libia y pasaron por el Mar Rojo y el Mediterráneo, los Argonautas llegaron a Yolcos. Allí, según unas versiones, Pelias, en ausencia de Jasón, habría dado muerte a Esón. Según otras, habrían encontrado a éste aún con vida, logrando incluso, gracias a un filtro de Medea, recobrar la juventud. Sea de ello lo que fuere, Jasón se vengó de su tío. Medea logró convencer a las hijas de Pelias de que mediante sus hechizos rejuvenecería a su padre, pero que antes era necesario cortarlo en pedazos y ponerlo a cocer. Las Peliades ejecutaron puntualmente lo prescrito, y luego la pérdida maga se negó a intervenir. A raíz de este asesinato, Jasón y Medea huyeron a Corinto, donde reinaba Creonte, de cuya hija, Creusa, o Glauce, se enamoró aquél, por lo que repudió a Medea. Para vengarse de este repudio, la ofendida Medea envió a su rival, como regalo de bodas, un fastuoso traje, que abrasó a la novia entre indecibles torturas, y luego dio muerte a los hijos

que había tenido con Jasón. Acto seguido huyó a Atenas, donde casó con Egeo; pero también de aquí tuvo que escapar por haber intentado envenenar a Teseo, y regresó a Cólquide, donde se reconcilió con su padre Eetes.

En cuanto a Jasón, ciertas versiones cuentan que, abrumado por tantas desgracias, se quitó la vida. Según una tradición, habría muerto aplastado bajo la popa de la nave « Argo », a cuya sombra estaba descansando.



Reunión de los Argonautas bajo la protección de Atenea. Pormenor de una cratera de Orvieto. Museo del Louvre. (Fot. Alinari)

ORFEO Y LOS HÉROES DE TRACIA

El gran héroe de Tracia, Orfeo, se nos presenta con rasgos muy distintos de los que caracterizan a los demás héroes griegos. No se cuentan de él hazañas guerreras, y su fama consiste, sobre todo, en su gran talento musical. Hijo de Apolo, cantaba y se acompañaba con la lira; y lo hacía con tanto arte, que las bestias salvajes acudían a oírlo, y hasta los árboles lo seguían. Durante la expedición de los Argonautas hizo maravillas. Gracias a sus cantos, la nave « Argo », varada en la playa, se deslizó por sí misma hacia el mar. También gracias a su música quedaron fijadas en los fondos marinos las Simplégades, móviles escollos que amenazaban aplastar al navío. Todavía logró adormecer, cantando, al dragón que guardaba el vellocino de oro. Finalmente, con sus canciones venció a las Sirenas, y gracias a ello los Argonautas pudieron escapar a su fatal poder de seducción.



Orfeo hechiza a los animales con sus cantos. Mosaico romano. Palermo, Museo. (Fot. Alinari)

El imperio de su voz y de su armoniosa lira llegó incluso a hacerle propicias las divinidades infernales. Un día su esposa Eurídice, a la que amaba apasionadamente, huyendo de la persecución de que la hacía objeto Aristeo, fue mordida mortalmente por una serpiente, que estaba oculta entre las hierbas. Apenado por la muerte de su esposa, Orfeo resolvió descender a los infiernos para recuperarla. Ganándose con su arte a Hades y Perséfone, consiguió de estas divinidades que le permitiesen llevarse a Eurídice, a lo que éstas accedieron a condición de que no volviese la cabeza durante el regreso. Empezaron la marcha ambos esposos, y cuando ya casi alcanzaban las puertas del Hades, Orfeo, cediendo a su amor y olvidando la condición que le fue impuesta, se volvió imprudentemente a mirar a su mujer. Al momento se vio ésta arrastrada a las sombrías moradas, en las que desapareció para siempre.

Cuentan ciertas versiones que Orfeo, inconsolable por este desenlace, se quitó la vida. Pero según la tradición más corriente, habría sido muerto y despedazado por las mujeres tracias, las cuales sentían celos por el amor exclusivo que dedicó a su esposa. Su cabeza y su lira fueron arrojadas al río Elbro, y llegaron hasta Lesbos. La cabeza del cantor divino quedó en la hendidura de una roca, y durante mucho tiempo emitió oráculos; en cuanto a su lira, aún podía verse, en la época de Luciano, en un templo de Lesbos, y se consideraba como un sacrilegio el poner las manos en ella. Un día

Neanto, hijo de un tirano de Lesbos, quiso tocar el maravilloso instrumento y pereció devorado por unos perros, que acudieron atrídos por la música. Contábase también que un pastor tracio encontró la cabeza de Orfeo a orillas del Meles; por último, en la ciudad de Libetra, Macedonia, se mostraba la tumba del poeta.

Otros poetas de Tracia. Tracia podía enorgullecerse de poseer además otros poetas o músicos famosos, como, por ejemplo, Filamón considerado también como hijo de Apolo y a quien se atribuía la institución de los coros del templo de Delfos.

Un cantor igualmente famoso fue Támiris, hijo de filamón. Habiéndose atrevido un día a desafiar a las Musas, éstas lo privaron de la voz y, además, lo cegaron.

También pertenece a Tracia Eumolpo, hijo de Posidón y Quíone — hija de Bóreas —. La madre, para ocultar su falta, arrojó el niño al Océano, de donde lo recogió Bóreas y lo trasladó a Etiopía. De aquí pasó Eumolpo a Tracia, a la corte del rey Tegirio, y murió a manos de Erecto cuando prestaba ayuda a los eleusinos, a la sazón en guerra con los atenienses. Según cierta tradición, habría que atribuir a Eumolpo la institución de los misterios de Eleusis en honor de Deméter, quien le enseñó el cultivo de la vid y de los árboles frutales. También Eumolpo habría enseñado la música a Heracles.

MINOS Y LOS HÉROES DE CRETA

Como ya hemos visto al principio, las leyendas cretenses pasaron pronto al Continente y formaron la base de la mitología



El Minotauro. Estatuilla arcaica en bronce. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)



El Minotauro. Según G. F. Watts. Londres, Tate Gallery. (Fot. Giraudon)

helénica, aunque sufriendo ciertas transformaciones. En su gran mayoría, estas leyendas cristalizaron en torno a la figura del fabuloso rey Minos. No obstante, hemos de suponer que se refieren a personajes diversos y que pueden distinguirse dos Minos, uno de los cuales sería el nieto del otro. Pero como la verosimilitud y fidelidad a las cronologías no fueron ciertamente motivos de preocupación para los mitógrafos, se concentraron todas las tradiciones, contra toda lógica, sobre un mismo y único héroe.

Minos fue, pues — con Radamantis y Sarpedón —, hijo de Zeus y Europa. Cuando ésta llegó a Creta, casó con el rey de la isla, Asterio, quien adoptó a sus hijos, y luego, a la muerte del Rey, le sucedió Minos en el trono, distinguiéndose por la sabiduría de su legislación y por su espíritu de justicia, que le valió, después de muerto, ser promovido a la dignidad de juez del mundo subterráneo.

Minos casó con Pasífae, con la que tuvo varios hijos. Un día Posidón, irritado contra el Rey, infligió a éste el terrible castigo de ver cómo su esposa concebía una monstruosa pasión por un toro, al que se unió, y de cuya unión nació el Minotauro. Más adelante nos referiremos a este ser, mitad toro, mitad hombre.

A raíz del asesinato de su hijo Androgeo por los atenienses, Minos asedió Atenas. Con anterioridad puso sitio a Mégara y venció al rey Niso gracias a la traición de Éscila, hija del Rey, la cual, impulsada por su amor a Minos, arrancó

de la cabeza de su padre un cabello de oro, del que dependía la salvación de la ciudad. Aunque beneficiándose de la traición, Minos castigó a la traidora sumergiéndola en el Mar Saronico. Más tarde, los dioses metamorfosearon en alondra a la exaltada amante. Con Atenas, Minos tuvo menos suerte. Como la guerra amenazaba eternizarse, imploró la ayuda de Zeus, y éste azotó la ciudad con una epidemia. Para verse libres de esta calamidad, los atenienses se avinieron a enviar anualmente a Minos el oneroso tributo de siete jóvenes y siete doncellas, destinados a ser pasto del Minotauro. Ya hemos explicado cómo Teseo libertó a su ciudad de esta odiosa servidumbre.

El Minotauro, que se alimentaba exclusivamente de carne humana, fue encerrado por Minos en el Laberinto, infranqueable palacio construido por el ingenioso Dédalo. Éste, originario de Atenas, era famoso por su extraordinaria habilidad. Se le atribuía la invención del hacha y de la sierra, y contábase que había sido el primero en destacar de los *xoana*, primitivas e informes estatuillas de los dioses, los brazos y las piernas. Por haber dado muerte a su sobrino, a causa de rivalidades derivadas de su oficio, pidió asilo a Minos. Dédalo fue quien indujo a Ariadna a entregar a Teseo el hilo pre-



Dédalo e Ícaro. Bajorrelieve antiguo. Roma, Villa Albani. (Fot. Alinari)

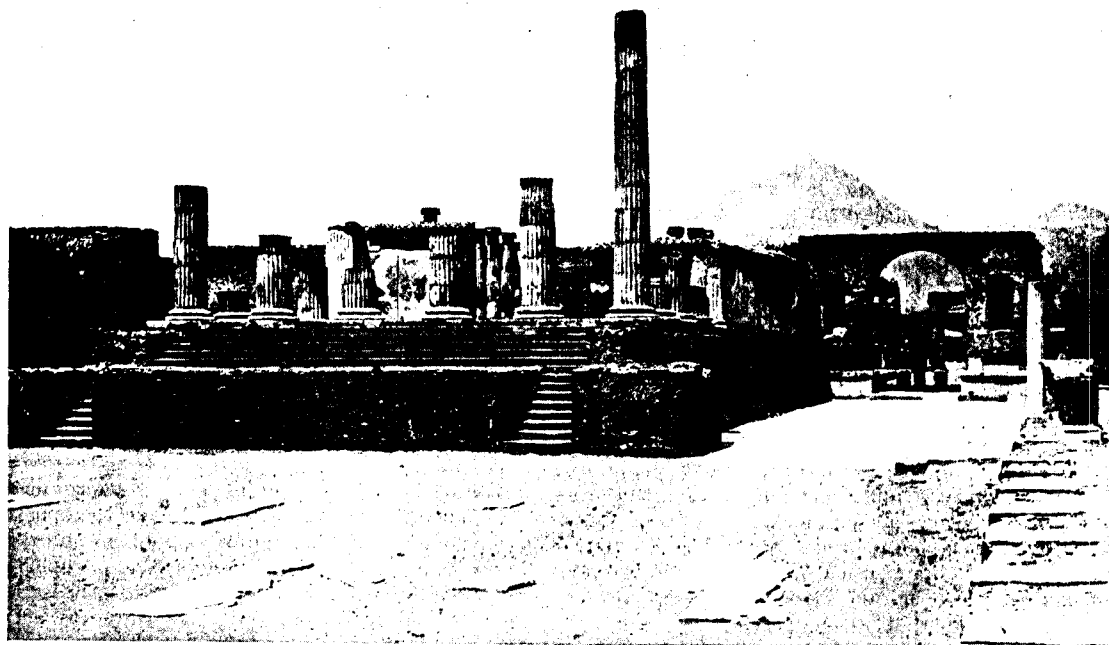
cioso que permitió a éste guiar sus pasos por el Laberinto. Minos consideró este hecho como una traición, y ordenó que Dédalo y su hijo Ícaro fuesen encerrados en el palacio, del que pudieron evadirse remontándose por los aires gracias a unas alas que imaginó Dédalo. Pero como durante el viaje Ícaro se acercó demasiado al Sol, la cera que fijaba las alas se fundió, y el infortunado fue a caer al mar, que luego se

llamó Icario. Dédalo tomó tierra en Cumas, y de aquí pasó a Sicilia, donde se granjeó el favor del rey Cócalo. Por eso, cuando Minos, que había perseguido a Dédalo, puso pie en la Isla, Cócalo se negó a entregarle su huésped; más aún, ahogó a Minos en el baño. Tal fue el fin de este monarca, cuya tumba, no obstante, se mostraba en Creta.

F. Guirand

Como resultado de la asimilación realizada desde el siglo III antes de Jesucristo entre las divinidades griegas y las romanas, las primeras fueron designadas con nombres nuevos, que el uso ha propagado. Creemos, pues, útil dar aquí un cuadro de correspondencias entre las denominaciones griegas y las latinas

CRONO	=	SATURNO	EROS	=	CUPIDO
GEA	=	TELLUS	CÁRITES	=	LAS GRACIAS
ZEUS	=	JÚPITER	POSIDÓN	=	NEPTUNO
HERA	=	JUNO	HESTIA	=	VESTA
ATENEA	=	MINERVA	DEMÉTER	=	CERES
ÁRTEMIS	=	DIANA	DIONISO	=	BACO
APOLO	=	FEBO	ASCLEPIO	=	ESCULAPIO
SELENE	=	FEBE	MOIRAS	=	LAS PARCAS
HERMES	=	MERCURIO	HADES	=	PLUTÓN
ARES	=	MARTE	PERSÉFONE	=	PROSERPINA
HEFESTO	=	VULCANO	ERINIAS	=	LAS FURIAS
AFRODITA	=	VENUS	HERACLES	=	HÉRCULES



Templo de Júpiter en Pompeya. Al fondo, la masa oscura del Vesubio, coronada por su blanco penacho de humo. (Fot. Brogi)

MITOLOGÍA ROMANA

INTRODUCCIÓN

Antes de entrar en materia es obligatorio decir algo sobre la expresión *Mitología romana*, para explicar e incluso justificar por qué la empleamos.

Por un cómodo convencionalismo se considera tradicionalmente situado en Roma el centro de un complejo religioso que en modo alguno es romano. Sus ingredientes son diversos y numerosos. Más que un todo masivo, es un mosaico constituido por aportaciones etruscas, albanas, sabinas, griegas, sirias, persas, egipcias y romanas. Pero estas últimas, dada su exigua proporción, no consiguen dar al conjunto un carácter específicamente nacional.

La mitología romana, comparada con la griega y la oriental, dotadas de una singular riqueza espiritual y poética, es más bien pobre. Los romanos son un pueblo práctico, de poca imaginación, que ha tratado de formarse una religión a su gusto y a la medida de sus necesidades. Ahora bien: si han experimentado la necesidad de sentirse protegidos ante los peligros que amenazaban al grupo y al individuo,

no han conocido, en cambio, la necesidad mística de adorar y amar las potencias sobrenaturales a las que se han visto precisados a recurrir. Sus dioses son protectores que reciben un estipendio por sus servicios, estipendio que se les niega cuando su intervención no va acompañada por el éxito. *Do ut des*, «te doy para que me des». Tal es la cínica profesión de fe que podría grabarse en el frontispicio del panteón romano.

Decimos panteón romano, y con ello empleamos una expresión abusiva, ya que no existe un panteón propiamente romano. Lo que designamos con este nombre es un producto de importación griega, del siglo III a. de J. C. Consideradas de este modo las cosas, ¿cabe hablar de un grupo jerárquico de divinidades adoradas en Roma? Ciertamente, sí; pero no se trata, como ocurre con el panteón griego, de una vasta asamblea de personajes de maravillosa figura, de contornos personales bien definidos y fácilmente reconocibles. Es algo más abstracto y utilitario: un registro, un verdadero catálogo (*Indigilamenta*), en el cual la persona interesada puede encontrar los nombres

de las potencias protectoras, con las funciones especiales que tienen asignadas y los ritos que hay que practicar para lograr su intervención.

Al correr de los tiempos, cuando los romanos llegaron a dominar el mundo antiguo, el espíritu utilitario de que habían dado muestras

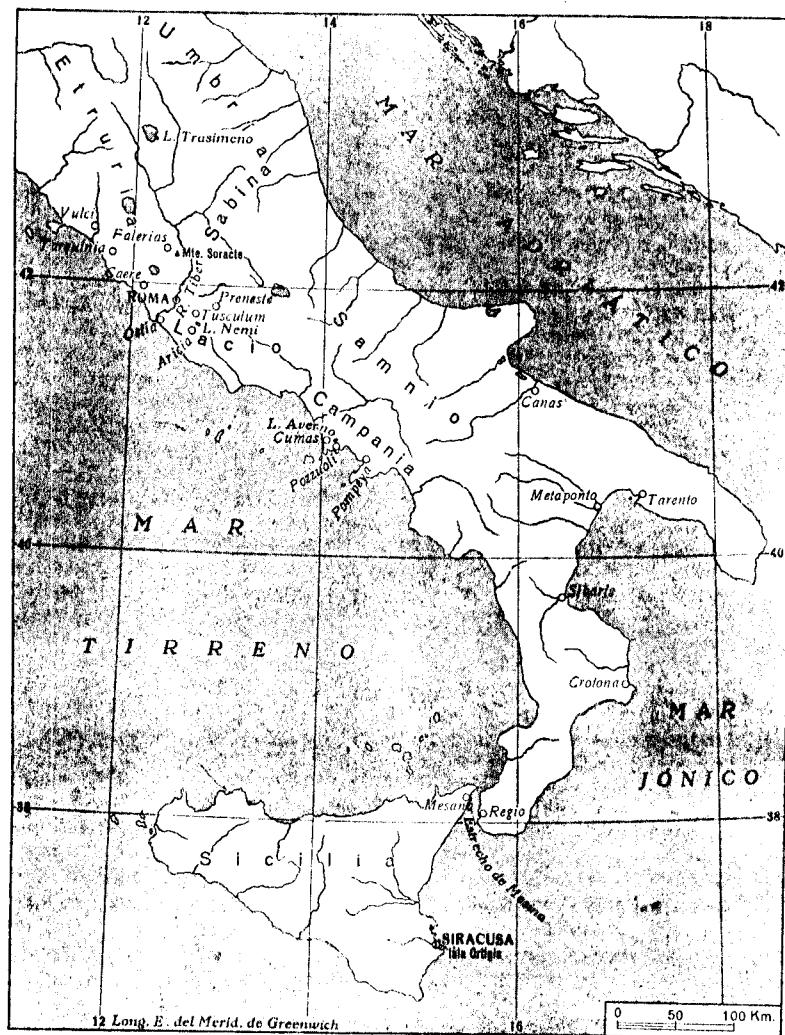
LOS DIOSSES ITÁLICOS

Hay cierto número de dioses propiamente itálicos, aunque no tardaron en sufrir las influencias extranjeras, especialmente la griega. Comparemos algunas fechas: El año de la fundación de Roma es el 753.

Pues bien: durante el siglo VIII se establecieron colonias griegas en Sicilia y en la Italia Meridional, que en lo sucesivo se llamó Magna Grecia. Los dorios fundaron Siracusa (734) y Tarento. Los aqueos fundaron Sibaris (721), Metaponto y Crotona. Colonos originarios de Eubea se instalaron en ambas costas del Estrecho de Mesina, donde surgieron las ciudades de Regio en la parte continental, y Mesana, en Sicilia. Estas poblaciones helénicas hubieron de entrar, evidentemente, en contacto con las itálicas. Ciudades etruscas, como Tarquinia, Vulci y Caere, mantenían relaciones normales con sus vecinas griegas del Sur. Y si tenemos en cuenta que los etruscos forjaron también la historia de Roma en sus primeras fases, ciudad que posiblemente conquistaron, en el siglo VI, sus reyes Tarquino Prisco — que era de origen griego —, Servio Tulio y Tarquino el Soberbio, o que, en todo caso, gobernaron, es indudable que los romanos, por mediación etrusca, no tardaron en impregnarse de helenismo. Sirva esto de explicación al hecho de que en estas páginas, consagradas a los dioses itálicos, aparezcan algunos rasgos ya observados en la mitología griega.

Esta prehelenización del panteón romano es un anticipo de la asimilación más completa que se producirá en el curso de los siglos III y II antes de Jesucristo.

Ya hemos dicho que los romanos consideraban a sus dioses como protectores. Pues bien, con este carácter pueden distinguirse dos grandes clases de dioses itálicos: los que tienen como misión la de velar por el Estado, y los que tienen a su cargo la protección de la familia como célula estatal.



Mapa de la Península Itálica

en la construcción de su edificio religioso, los impulsó, sin gran esfuerzo, a reedificar en el suelo peninsular los templos de los pueblos vencidos. Estas divinidades extranjeras que instalaban en su propio seno, eran otros tantos protectores que se añadían a los que velaban por la familia y la ciudad. Roma, capital del Imperio, acogía en su recinto a los dioses que en otro tiempo habían sido enemigos, y que de ahora en adelante habían de figurar en su organización política.

Comenzaremos nuestra exposición presentando las divinidades del Estado, sin que ello quiera dar a entender una primacía efectiva de éstas con respecto a las de la familia. En realidad, el culto que el *paterfamilias*, en funciones de verdadero sacerdote, tributa a su dios lar, a sus penales y a sus manes, tiene tanta importancia como el que rinde a Jano o a Júpiter.

LOS DIOSES DEL ESTADO

Divinidades principales

Jano. Este dios presenta como rasgo característico el de ser itálico en esencia y, más concretamente, romano. No figura en ninguna mitología.

Se desconoce el origen de su nombre. Cicerón pretendía encontrarlo en el verbo *ire*. Otros autores lo buscan preferentemente en el radical *div* (*dividere*), y suponen que la forma primitiva del nombre era «Divanus». Todavía existe una tercera hipótesis, que toma en consideración la forma «Jana», empleada a veces en lugar de Diana. La raíz *dios* o *dium*, con la que se relaciona esta forma, evocaría la idea del cielo luminoso.

Esta última etimología está de acuerdo con el hecho de que Jano fue en sus orígenes una divinidad solar. Sus atribuciones son numerosas e importantes, y derivan unas de otras.

En primer lugar, Jano es el dios de toda clase de puertas, tanto de las públicas (*jani*), por las cuales pasaban las carreteras, como de las privadas. Sus insignias son la llave, que abre



Jano imberbe. Moneda romana. París, Biblioteca Nacional. Al dorso, Júpiter montado en una cuadriga. (Fot. Larousse)

y cierra las puertas, y la varita (*virga*), de la que se sirven los guardianes para apartar todo lo que no debe atravesar el umbral. Su doble rostro (Janus bifrons) le permite vigilar el exterior y el interior de la morada, así como las entradas y salidas de las puertas públicas.

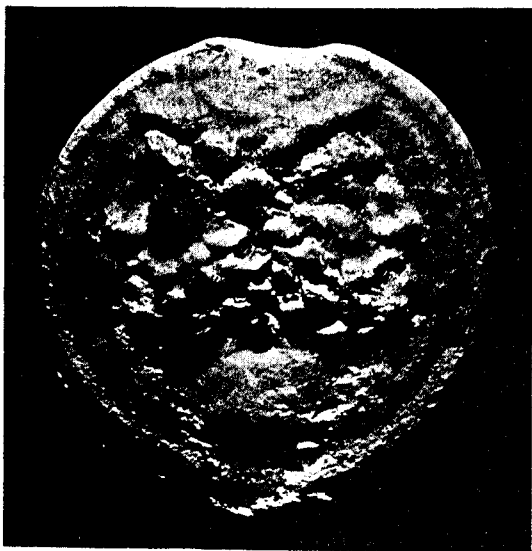
Por lo mismo que es el dios de las puertas, lo es también de las partidas y de los regresos, y, por extensión, de todas las vías de comunicación. Con el apelativo de «Portunus» es considerado como el dios de los puertos, y como se viaja por tierra y mar, figura como el inventor de la navegación.

Jano era asimismo la divinidad de los comienzos. Por su condición de dios solar, presidía el comienzo del día (Matutinus Pater), y pronto se vio en él al promotor de toda iniciativa, y, en general, de las empresas de los humanos. De aquí que los romanos le atribuyesen un papel esencial en la creación del mundo. Se le tenía por el dios supremo, Janus Pater. Ovidio explica que Jano se llamaba Caos antes de que el aire, el fuego, el agua y la tierra se separasen y dejaran de formar una masa informe. Cuando se produjo esta separación, Caos tomó la figura de Jano; sus dos caras representan la confusión de su primer estado. Otras leyendas presentan a Jano como un rey de la Edad de oro del Lacio. En este lugar habría dado hospitalidad a Saturno cuando fue expulsado del cielo por Júpiter.

Según unos, el culto a Jano fue instaurado por Rómulo, y según otros, por Numa. En cualquier caso, gozó de gran popularidad entre los romanos. En las ceremonias religiosas figuraba a la cabeza de las demás divinidades, y por su condición de padre de los dioses, encabezaba asimismo las enumeraciones, precediendo incluso a Júpiter.

Era honrado el primer día de cada mes, y se dio su nombre al primer mes del año (Januarius).

Tenía un templo en el Foro, cuyas puertas permanecían abiertas durante la guerra y cerradas en tiempo de paz. Se ignora el motivo de tal costumbre. El hecho es que tales puertas se

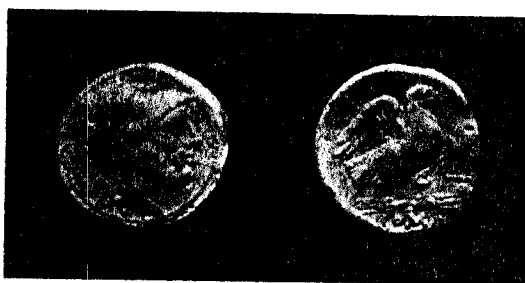


Jano barbudo. Moneda romana. París, Biblioteca Nacional. (Fot. Larousse)

cerraron muy raramente : una vez, bajo Numa ; tres, en tiempo de Augusto, y después, en tiempos de Nerón, Marco Aurelio, Cómodo y Gordiano III y en el siglo iv.

En relación con este templo, se contaba que, durante el ataque que sufrió Roma por los sabinos de Tacio, una mujer romana, sobornada con alhajas, mostró al enemigo el camino de la ciudadela. Pero Jano — una de cuyas atribuciones es la de abrir paso a las fuentes cuando pugnan por salir a la superficie — hizo brotar un manantial de agua hirviente, que detuvo al invasor. En el lugar en que fue detenida la marcha de Tacio se edificó el templo.

No se conserva estatua ni busto alguno de Jano ; en cambio, sus efigies monetarias son



Marte barbado, tocado con el casco. Moneda romana. París, Biblioteca Nacional. (Fot. Larousse)

abundantes. Es corriente representarlo con una doble faz, y como un hombre de edad madura y barbado. La corona de laurel no figura en todas sus representaciones.

Marte. Marte es, sin duda, el dios romano por excelencia. Su culto supera en importancia al de Júpiter. No en vano está muy entroncado con la historia de Roma : primero, por ser, según la tradición, el padre de Rómulo, y después porque sus funciones como dios de la agricultura y, más tarde, de la guerra, corresponden a los dos estadios sucesivos del ciudadano romano, que fue agricultor antes que conquistador.

El origen del nombre de Marte es discutido. Según unos, hay que referirlo a una raíz, *mar* o *mas*, que significaría « fuerza generadora » ; según otros, a la raíz *mar* con el significado de « brillar », lo cual supondría que Marte fue primordialmente una divinidad solar.

Las formas más antiguas de su nombre son *Maurus* y *Mavors*, de donde, por contracción, se obtiene la forma usual *Mars* (en español. Marte). Otras, como *Marspiter* y *Maspiter*, han sido creadas añadiendo a la primitiva el término *pater*.

Los latinos consideraban a Marte como hijo de Juno, quien lo habría concebido no con el concurso de Júpiter, sino por una especie de

unión mística con una flor maravillosa. Además, Marte, por su condición de esposo de la vestal Rea Silvia, sorprendida por él en pleno sueño, era padre de Rómulo y Remo.

Sus atribuciones fueron, al principio, las concernientes al campo. En época remota, Marte era el dios de la vegetación y de la naturaleza generadora. Con el nombre de Silvano, que después se convirtió en una divinidad aparte, protege los rebaños y cuida de su prosperidad. Habita en las montañas y regiones boscosas. Asimismo, es el protector de la agricultura en general. Como tal, es asociado a Robigus, que preserva al trigo de la herrumbre (*robigo*). Marte tiene varios animales consagrados a él : el pío, el caballo y el lobo — recuérdese que fue una loba la que amamantó a Rómulo y Remo —. Entre los árboles y plantas que le están encomendados figuran la higuera, la encina, el cornizo, el laurel y el haba.

Todas estas circunstancias, y además la de que Marte era el dios de la primavera, época en que se celebraban sus fiestas más importantes, ponen de relieve su carácter esencialmente agrícola. Era llamado Marte Gradivus (de *gradiri*, « crecer »).

Sus atribuciones guerreras son de época posterior, aunque terminaron por suplantarse a las primitivas, que fueron asumidas por Ceres y Liber. Marte es el dios de las batallas. Recibe honores en su templo de Roma antes de partir los ejércitos para una campaña. A punto de comenzar el combate, se le ofrecen sacrificios, y después de la victoria participa en el reparto del botín. Además, en alguna ocasión se muestra en el campo de batalla acompañado de las diosas guerreras Bellona y Vacuna ; de Pavor y Pallor, que infunden terror al enemigo, y de Honos y Virtus, que inculcan a los romanos el honor y el valor. En estos casos, Marte conserva su ya citado sobrenombre de Gradivus, pero con el sentido cambiado, por corrupción, y referido al verbo *gradi* (andar). Se trata, pues, de un Marte de infantería o de a pie. Después de la victoria lo acompañan Vitula y Victoria.

Marte recibía culto en Etruria, Umbria, Sabina — donde estaba asociado a la diosa Nerio —, Samnio, en territorio osco, y en el Lacio. Sus templos eran numerosos, y se acrecentaban con los que los romanos edificaban en los territorios conquistados.

En Roma — donde fue adorado con la denominación de Marte y la de Quirino — tenía un *sacrum*, en el Monte Palatino, en la Roma cuadrada de Rómulo. En él se guardaban sus lanzas sagradas, así como sus doce escudos (*ancilia*), a los que se rendía culto. En cierta ocasión, y queriendo dar al rey Numa una prueba de su benevolencia, Marte — o Júpiter, según Ovidio — dejó caer desde el cielo un escudo, al que quedó vinculado para siempre el destino de Roma. Para prevenir una posible pérdida, por



El sacrificador. Pormenor de «suovetaurilia». Arte romano. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)

robo o destrucción, Numa ordenó construir otros once idénticos al primero, y los colocó todos bajo la custodia de un colegio sacerdotal, cuyos componentes se llamaban los « Salios ». Sus ritos tuvieron por objeto, en su origen, proteger el crecimiento de las plantas.

Marte aparece, además, como un dios puramente agrícola en la festividad de las *Ambar-*

Belona, su compañera — hermana, esposa o hija —, tenía en Roma, en las inmediaciones de la Puerta Carmental, un famoso templo, en el que el Senado recibía en audiencia a los embajadores. Frente a este templo se levantaba la « columna de guerra », que el fecial golpeaba con su lanza en las declaraciones de guerra. Los sacerdotes de Belona eran reclutados entre los gladiadores.



Marte etrusco en bronce. Florencia, Museo Arqueológico. (Fot. Alinari)



Juno Sospita. Escultura. Roma, Museo Vaticano. (Fot. Anderson)

valia, que se celebraban en Roma el 29 de mayo, y eran unas fiestas de purificación. También se ofrecían a Marte las *suovetaurilia*, durante las cuales se paseaban un cerdo, un carnero y un toro, que luego eran inmolados en honor del dios.

Marte figura asimismo en el canto de los *Arvales*, colegio sacerdotal a cuyo cargo corría el culto de Dea Dia, diosa campestre estrechamente vinculada con Ceres.

Casi todas sus representaciones derivan del arte griego. La imagen que podría considerarse más romana sería, en todo caso, la de un Marte barbudo vestido con coraza y cubierto con un casco, copia de una estatua de Mars Ultor que figuraba en el templo construido por Augusto. Las numerosas efigies de Marte que aparecen en las medallas son de estilo griego y reproducen el tipo de Ares.

Júpiter. En el nombre de Júpiter figura la raíz *di, div*, que corresponde a la idea de « resplandor », de « luz celeste ».

El Júpiter etrusco, llamado Tinia, tiene como misión la de amonestar a los hombres y, si llega el caso, darles su merecido castigo; para ello dispone de tres rayos. Puede lanzar el primero libremente, en forma de admonición; mas para arrojar el segundo, que es también premonitorio, necesita el consentimiento de los doce dioses *consentes* o *complices*. El tercer rayo es de castigo, y no puede ser fulminado si no es contando con la anuencia de los dioses superiores u ocultos, *dii superiores*, *involuti*. Este

Júpiter primitivo puede ser vinculado al dios Summanus, también divinidad etrusca del rayo, que presidía el cielo nocturno.

El Júpiter latino es, ante todo, el dios de la luz — tanto solar como lunar — y de los fenómenos celestes: viento, lluvia, trueno, tempestad, relámpagos. A sus diferentes atribuciones corresponden varios nombres. Así, Júpiter Lucetius es el dios de la luz; Júpiter Elicius (*elicere*, « hacer salir », « sacar ») hace caer la lluvia; Júpiter Liber es la divinidad de la fuerza creadora; Júpiter Dapalis es el protector de la siembra; Júpiter Terminus preside los límites de los campos.

Júpiter perdió rápidamente sus funciones de dios rústico y se convirtió en el gran protector de la ciudad y del Estado. Era una divinidad guerrera (Júpiter Stator, Feretrius, Victor),

simbolizan las virtudes del honor, la justicia y la buena fe, y protegía la juventud. En una palabra : era, tanto en el interior como en el exterior, la gran potencia tutelar del Imperio (Júpiter Optimus Maximus). Se le reservaban epítetos solemnes : Conservator orbis, Conservator Augustorum, Propugnator, Sospitator, Tutor, Custos. Una denominación más prosaica, Pistor, es decir, « panadero », recuerda que Júpiter aconsejó a los romanos sitiados en el Capitolio por los galos, que arrojasen pan desde lo alto de las murallas para dar a entender a los enemigos que no les arredraba el hambre.

Júpiter era venerado en toda Italia. En el Quirinal poseía un antiquísimo templo, el Capitolium vetus, donde formaba una tríada junto con Juno y Minerva. Este templo fue reconstruido en el Capitolio en al época de los Tarquinos, y las tres divinidades integraron, en este nuevo lugar, la llamada tríada capitolina, en la que Júpiter era designado con el epíteto de Optimus Maximus.

Bajo la égida de Júpiter Capitolino se reunían los senadores para declarar la guerra. Los generales se presentaban ante él antes de empezar una campaña, y después de la victoria acudían a ofrecerle parte del botín y una corona de oro.

En su honor se celebraban en el circo juegos anuales : los *ludi romani*, cuya fundación se atribuía a Tarquino Prisco. En estos juegos figuraban competiciones atléticas y, sobre todo, carreras de carros.

Junto a los *ludi romani* había los *ludi plebei*, con carreras a pie y representaciones escénicas.

La figura de Júpiter es casi siempre copia del arte griego. No obstante, el Júpiter volsco presenta el rasgo curioso de ser imberbe y tener la apariencia de un joven.



Júpiter Victor portador de la Victoria. Moneda de Domiciano. París, Biblioteca Nacional. (Fot. Larousse)

Juno Lucetia es el principio femenino de la luz celeste, del mismo modo que Júpiter representa el principio masculino. Igual que Júpiter, Juno es también una divinidad lunar, y, como tal, se empareja con Diana.

18. GUIRAND : Mitología general.



Júpiter Tinia y Juno Cupra. Estatuillas etruscas en bronce. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)

Como derivación y consecuencia de su carácter de divinidad de la luz, Juno es también diosa del alumbramiento. Con esta atribución, se llama Juno Lucina.

En este aspecto ocupa un lugar destacado en las ceremonias del matrimonio, y se conoce con distintos epítetos : Juno Pronuba tutela la conclusión del matrimonio ; Domiduca conduce a la desposada al domicilio de su esposo y la hace franquear el umbral ; Nuxia unta con perfumes el marco de la puerta ; Cinxia suelta el ceñidor de la novia. Más adelante, Juno Lucina protegerá a la esposa encinta, reforzará los huesos del niño (Juno Ossipago u Ossipagina), y hará que su madre sea una excelente nodriza (Juno Rumina). Juno Sospita recogerá las apremiantes invocaciones en la hora del parto y asistirá a la madre.

En su calidad de diosa del alumbramiento, es natural que la invoquen las mujeres estériles. Juno Lucina libertó a las mujeres sabinas del azote de la esterilidad con que fueron castigadas a raíz de su rapto.

En una palabra, Juno Lucina es la diosa y símbolo de las matronas romanas, lo cual deriva lógicamente de su propio título de esposa de Júpiter, el dios supremo.

Por otra parte, sus funciones de diosa del alumbramiento no se limitan a la protección de la mujer romana. Juno preside también la multiplicación de los pueblos (Populonia). Con el epíteto de Martialis — madre de Marte —, es diosa del nacimiento, y lo es también de la fecundidad con el nombre de Caprotina. Sobre el origen de este último se contaba lo siguiente: Después de la invasión de los galos, los pueblos vecinos de Roma, aprovechándose de la debilidad de ésta, marcharon contra la ciudad conducidos por Postumio Livio y la amenazaron con destruirla si no les eran entregadas todas las mujeres y doncellas. A fin de obviar esta situación, unas esclavas se ofrecieron para ser conducidas al campamento de Postumio, disfrazadas de matronas romanas. La traza surtió efecto. Por la noche, cuando el enemigo dormía, las esclavas, desde lo alto de una higuera silvestre (*caprificus*), dieron la señal a los romanos, quienes irrumpieron en las filas de los agresores y los aniquilaron. A las esclavas se les concedió la condición de libertas, y además recibieron un premio del Estado. El hecho se conmemoraba anualmente, el 7 de julio, en las Nonas Caprotinas.

Juno Moneta, después de ser la « consejera » de los esposos antes del matrimonio, amplió esta condición a todo el pueblo romano. Cuando los galos trataron de escalar las murallas del Capitolio, fueron los gansos, animales sagrados de la diosa, quienes advirtieron (latín, *moneo*) del peligro de los defensores. Posteriormente, el apelativo Moneta sufrió una alteración y recibió un nuevo sentido, al ser instalado, en las proximidades del templo de Juno, el taller de acuñar moneda.

Juno Sospita, protectora de las madres en trance de dar a luz, se convirtió de modo general en la dispensadora de ayuda por excelencia, en la liberadora. En Roma tenía dos templos. En Sanuvio, su santuario era guardado por una serpiente, a la que cada año ofrecía golosinas una muchacha. Si el animal las aceptaba, la joven era pura. El rechazarlas constituía un mal presagio, e indicaba que había que esperar un año estéril.

A Juno Lucina le fue dedicado un templo en la cumbre del Esquilino (735 a. de J. C.), pocos años después de la fundación de Roma. Tomó el título de Regina en el templo de la Tríada Capitolina, construido por los Tarquinos. Aparecía en él con el cetro de oro, la pátera y el rayo, y desempeñaba la augusta función de esposa de Júpiter y protectora del pueblo romano. Su culto estaba extendido por todo el Imperio.

Las fiestas de Juno Lucina, conocidas como *Matronalia*, eran celebradas por las matronas

romanas en las calendas de marzo. Después de una ceremonia en el bosque sagrado del Palatino, la fiesta tomaba un carácter familiar. Su centro era la dueña de la casa, que recibía un regalo de su esposo y servía a sus esclavos a la mesa.

Juno Regina aparece casi siempre de pie en las representaciones que de ella existen. Sus atributos son el cetro, la pátera, el velo y el pavo real.

Juno Sospita era representada armada con la lanza y el escudo.

Juno Lucina llevaba un niño en brazos y tenía dos más a sus pies. También aparecía con el niño en brazos y una flor en la mano, que evoca el modo cómo concibió al dios Marte.

Vesta. De las divinidades romanas, Vesta es la más hermosa: brillante y pura como la llama que la simboliza. Su nombre deriva, como el de Hestia, de una raíz relacionada con el sánscrito *vas*, que expresa la idea de brillar.

Los latinos vieron en la diosa Vesta la personificación de la Tierra y el Fuego. Los romanos le reservaron sólo esta última atribución, y aun limitada al fuego utilizado para las necesidades de la vida familiar y las de la religión.

En sus orígenes, Vesta, asociada a Janus Pater y a Tellus Mater, era la protectora de los campos sembrados. Era también, aun siendo virgen, un símbolo ideal de maternidad, por la virtud nutricia que tiene el fuego.

En su calidad de diosa del fuego, recibía un culto privado, y otro, público.

Cada hogar tenía su Vesta, que presidía, junto con Júpiter Dapalis, la preparación de la comida, y recibía las primicias de bebidas y manjares. En la casa ocupaba un lugar preponderante, junto con los Penates y los Lares.

En Roma, el culto de Vesta, cuyo origen se remontaba a Rómulo, celebrábase en la *Regia* y duraba casi todo el año, interrumpiéndose sólo en los meses de enero y noviembre. Las principales fiestas dedicadas a esta divinidad eran las *Vestalia*, que se celebraban el 7 de junio, día en el cual su santuario, habitualmente cerrado a otras personas que no fuesen las sacerdotisas de la diosa, o Vestales, era accesible a las madres de familia, que acudían con sus ofrendas de alimentos. Las Vestales eran las officiantes, y las ceremonias eran simples e incruentas, pues los objetos del culto consistían esencialmente en la llama del hogar y el agua pura, extraída con una jarra de arcilla modelada a mano y de base exigua, para que no pudiera dejarse en el suelo.

Las Vestales, cuyo papel era muy destacado en la vida romana, gozaban, además, de un excepcional prestigio. La creación del cargo fue obra de Numa, quien nombró dos sacerdotisas, número que fue aumentado hasta seis en tiempos de Servio. Elegidas por sorteo entre las

familias patricias, ingresaban en el colegio sacerdotal entre los 6 y los 10 años, y permanecían en él por espacio de tres décadas. Durante la primera recibían la instrucción adecuada para desempeñar sus funciones, que ejercían de modo efectivo en la siguiente, para acabar convirtiéndose, a su vez, en las instructoras de las nuevas Vestales.

Hacían riguroso voto de castidad, y las que lo violaban eran castigadas con la muerte. Al principio eran azotadas hasta morir, y posteriormente, bajo Tarquino Prisco, se modificó el tipo de suplicio, que consistió en emparedarlas vivas, después de haberlas azotado, en una tumba en la que se depositaban alimentos y que era sellada después. Las Vestales acusadas de impureza podían defenderse. Cuéntase que Tucia demostró su virginidad llevando en la criba sagrada el agua que había sacado del Tíber. El cómplice de la vestal condenada era azotado en el Foro Boario hasta morir. En once siglos, sólo se cuentan veinte Vestales que rompieran su voto y fueran castigadas por ello.

Si una sacerdotisa de Vesta dejaba apagar el fuego sagrado que ardía ante la diosa, era sometida a la pena de azotes por orden del Gran Pontífice.

Cuando las Vestales terminaban los treinta años de su compromiso sacerdotal, podían contraer matrimonio. Sin embargo, raramente usaban de este derecho, y preferían conservar los privilegios de su condición. Cuando salían en público iban precedidas de un lictor, y si casualmente encontraban un condenado a muerte, éste era perdonado al instante.

Existen pocas estatuas de Vesta. La imagen de la diosa figura en las monedas, imitadas, en su mayor parte, del arte griego. En estas representaciones, Vesta va siempre cubierta con un velo.

Vulcano. Vulcano es uno de los dioses más antiguos de los latinos, incluso más que el propio Júpiter. Con el nombre de Volcanus aparece como el primer Júpiter de Roma, de cuyo nacimiento fue protector. En su calidad de Júpiter,

forma pareja con Juno. Es asociado también con Maya, encarnación de la Tierra madre, y con Vesta, considerada como diosa de la Tierra. En cambio, no tiene relación alguna con Venus, que en aquellos remotos tiempos sólo era una figura secundaria de la mitología romana. Volcanus es el padre de Caco, a cuya leyenda nos referiremos más adelante. También se le atribuye la paternidad de Servio Tulio, rey de Roma.

Cierta día en que una muchacha de los alrededores de Preneste estaba sentada junto al fuego, cayó sobre ella una chispa, y al cabo de

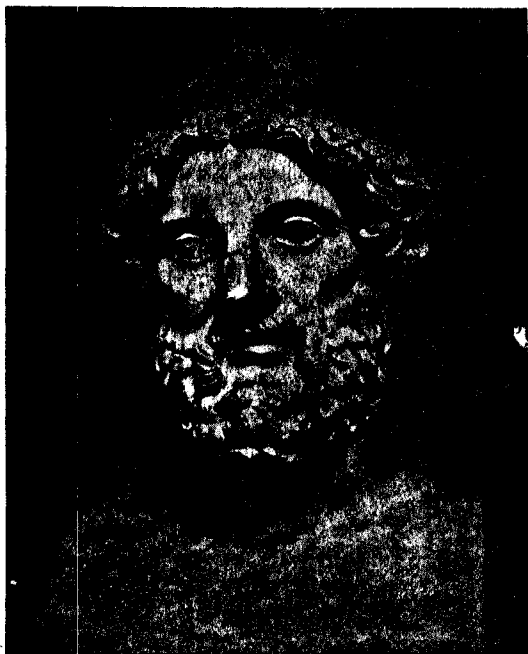


Templo de Vesta en Roma. (Fot. M. Mombrú)

algunos meses nació un niño. La madre expuso a la criatura en un bosque, en donde la hallaron unas jóvenes, al amor de una lumbre. Éste fue el pretexto para que fuese considerado como hijo de Vulcano; a causa de la pequeñez de sus ojos, fue llamado Céculo. Cuando fue mayor, fundó la ciudad de Preneste, y con tal motivo celebró unos juegos públicos. Como parte de los asistentes no creyera en su condición de hijo de Volcanus, Céculo invocó a su padre, y al punto la multitud se vio envuelta en llamas.

Volcanus es el dios del rayo y del sol, y también de los incendios, cuyos estragos puede detener; además, es la divinidad del calor fecundo.

Es invocado como dios del hogar, y, puesto que está unido a Maya, madre de las fuentes, se considera como el primer dios del Tíber. Llega incluso a poseer atribuciones bélicas, y es posible que haya sido considerado como el dios de las batallas con anterioridad al propio Marte. En la historia primitiva de Roma, Volcanus ocupa, pues, un lugar más importante que el que tendrá después Vulcano.



Vulcano. Busto antiguo. Roma, Museo Vaticano.
(Fot. Anderson)

En honor de este dios se celebraban en Roma, el 23 de agosto, las *Volcanalia*. El 27 de agosto se festejaba con las *Voltumnalia* a Volcanus, en su calidad de dios del Tíber, pues Voltumnus era uno de los nombres religiosos de este río. El 17 del mismo mes se celebraba la fiesta de las *Portunalia*, consagrada también al Tíber. Es muy probable que en épocas más remotas se ofrecieran a Volcanus sacrificios humanos: su altar, en el Foro, era el Volcanal.

En las representaciones romanas de Volcanus, el dios aparece siempre con barba, a veces con una deformidad en el rostro, que evoca sin duda su imperfección, y teniendo a su lado el martillo, las tenazas y el yunque, atributos que derivan de Grecia. Cubre su cabeza con un gorro (*pileus*), y viste una túnica corta, que deja libres su brazo y hombro derechos.

Saturno. Saturno es una antiquísima divinidad agrícola, de origen latino y romano, comparable, en importancia, con Jano o con Júpiter. Quizá su nombre pueda relacionarse con *satur* («saciado, harto»), o tal vez con *sator* («sembrador»). Sea cual fuere la significación, parece ser un sinónimo de abundancia.

Saturno es un dios agricultor y plantador de vides (*vitisator*); con el apelativo de Stercutius preside el abono de los campos; también se le asocia a Ops, personificación de las riquezas de la Tierra. Durante la Edad de oro era considerado como rey del territorio itálico. Júpiter lo

expulsó del cielo, y él se ocultó (*latuit*) en el país que luego se llamó *Latium* (Lacio) y en la misma Roma, al pie del Capitolio, adonde llevó la abundancia y la prosperidad.

Las *Saturnalia*, que se celebraban el 17 de diciembre, pertenecían, al principio, a la serie de fiestas campestres: *sementivae feriae*, *consualia larentalia*, *paganalia*, pero sólo adquirieron verdadera importancia en 217 a. J. C. cuando la derrota de Trasimeno, preludio del desastre de Cannas, que equivalió a un despertar del espíritu religioso entre los romanos.

Las *Saturnalia* duraban siete días: desde el 17 al 23 de diciembre. En este período, la gente se entregaba a diversiones bastante libres. Después de la ceremonia religiosa se sucedían opíparos banquetes, y se tomaba incluso la precaución de bañarse por la mañana, para no abandonar ya la mesa en el resto del día. Los comensales dejaban la toga, prenda engorrosa, y vestían la túnica, para comer. Evocando la Edad de oro, los dueños servían a los esclavos, que durante estas fiestas podían expresarse con toda libertad. Cesaba toda actividad pública: vacaban los tribunales, se cerraban las escuelas y se suspendían las operaciones militares y los asuntos comerciales.

En el templo de Saturno, junto al Capitolio, se guardaba el tesoro del Estado, así como las enseñas de las legiones que no se hallaban en campaña. La imagen del dios era envuelta con bandas de lana para que no pudiera salir de las tierras de Roma, bandas de las que era liberada durante las *Saturnalia*.

En una pintura de Pompeya, Saturno aparece de pie, con el pecho semidesnudo y una hoz en la mano.

En las monedas, empuña la hoz o lleva unas espigas.

Minerva. El nombre de Minerva suele relacionarse con la forma *manas* (griego μένος,



Ruinas del templo de Saturno en el Foro. Roma.
(Fot. Brogi)

latín *mens*). La diosa aparece primero en Etruria con los apelativos de *Menrva*, *Menrfa*, *Meneruva* y *Menarva*, con los que tal vez se aludía a una divinidad del fuego, y probablemente existió ya precozmente una asimilación entre esta Minerva etrusca y la Atenea griega. Sea como fuere, Minerva es la divinidad menos itálica de la tríada que forma con Júpiter y Juno.

La Minerva romana tiene como atribución específica la de ser protectora del comercio y de la industria, así como de las escuelas. Sólo en época tardía fue considerada como diosa guerrera.

El culto a esta divinidad, según la tradición romana, sería originario de Falerias. Cuando los romanos tomaron la ciudad en 241, lleváronse consigo a Minerva y edificaron un templo en su honor al pie del Monte Celio, con la denominación de Minerva capta. Sin embargo, existía ya en Roma, en la



Minerva, representada con los rasgos de la diosa Roma. Moneda romana. París, Biblioteca Nacional. (Fot. Larousse)



Mercurio. Efigie representada en una moneda romana que se conserva en la Biblioteca Nacional de París. (Fot. Larousse)

cumbre del Aventino, un templo consagrado a esta diosa, aunque ni en el Lacio ni en el país de los sabinos puede hablarse de este culto como de un culto antiguo.

En honor de Minerva se establecieron unas fiestas, las *Quinquatrias*, que se celebraban durante el equinoccio de primavera y por espacio de cinco días. En ellas era asociada a Marte.

El culto a esta diosa se extendió a todo el Imperio, y recibió especial veneración de las agrupaciones de artesanos, médicos, tocadores de flauta, etc.

Una representación propiamente romana de Minerva no existe. Los etruscos la representaron alada, con una lechuza en la mano, animal que, como se recordará, estaba consagrado a Atenea.

Mercurio. Mercurio, cuyo nombre suele relacionarse con *merx*, «mercancía», y con *mercari*, «traficar», no es una divinidad muy antigua, ya que no aparece en los *Indigitamenta*. Los antiguos romanos, que eran fundamentalmente agricultores, pudieron pasarse muy bien de la protección de un dios del comercio.

Mercurio no figura en el cuadro de divinidades romanas hasta el siglo V, y aun entonces sólo aparece con el exclusivo carácter de dios de los comerciantes. En calidad de tal fue conocido durante mucho tiempo, hasta el punto de que Plauto, en el prólogo de su *Anfitrión*, hubo de puntualizar que Mercurio presidía los mensajes y el comercio (*nuntiis et lucro*). Igual que otras divinidades secundarias — Pecunia, Aesculanus, Argentinus —, protege las ganancias de los mercaderes.

En honor de Mercurio se edificó un templo en el Monte Aventino. Entre los animales, le estaba especialmente consagrado el gallo.

Para la representación de su figura, los artistas romanos solían inspirarse en el tipo de Hermes. El dios aparece con los rasgos de un joven imberbe, cuyos atributos son el caduceo



Minerva. Estatua romana. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)



Fauno y bacante. Herculano. Nápoles, Museo Nacional.
(Fot. Brogi)

y el pétaso de anchas alas, y, además, lleva un bolsón en la mano.

Divinidades secundarias

Como es natural, estas divinidades son numerosísimas, puesto que sus atribuciones se extienden a todos los movimientos de la colectividad y a todos los gestos del individuo. Además, su misma enumeración sería difícil, por lo que aquí sólo daremos una clasificación aproximada de ellas.

DIVINIDADES AGRÍCOLAS. **Fauno.** Según la leyenda, Fauno es hijo de Pico y nieto de Saturno. Se le considera como uno de los primeros reyes del Lacio y como un legislador que dio leyes a unas poblaciones todavía bárbaras. Además, se cree que fue el inventor del caramillo o flauta rústica. Uno de sus primeros actos fue elevar al rango de divinidades a sus padres: Pico y Canenta. Su madre, a la muerte de su esposo, se consumió de dolor, hasta tal punto que nada quedó de su persona. En realidad, el propio Fauno fue una de las principales divinidades campestres de los romanos,

y, sobre todo, un dios de la fecundidad. Poseía el don de predecir el porvenir, y emitía sus profecías en los campos. Sin embargo, para obtener de él un oráculo era necesario encadenarlo, como hizo, por ejemplo, el rey Numa. Con el apelativo de Lupercus tenía un templo en el Monte Palatino, el Lupercal — nombre de la cueva en cuyo interior amamantó la loba a los dos gemelos, Rómulo y Remo —. Las fiestas llamadas *Lupercalia*, que se celebraban el 15 de febrero, llegaron a ser de las más importantes del calendario romano. Tenían carácter de purificación, y durante las mismas se sacrificaban cabras y machos cabríos y, posiblemente, perros. Después de inmolarse los animales, dos jóvenes eran conducidos ante el altar, donde el sacerdote les tocaba la frente con el cuchillo manchado aún de sangre, y luego se la secaba con una tela de lana empapada con leche. Luego los jóvenes prorrumpían en grandes carcajadas. Después, los sacerdotes del colegio de los Lupercos, semidesnudos y cubiertos sólo con la piel de los animales sacrificados, tomaban parte en una carrera, durante la cual las mujeres que deseaban ser fecundadas tendían hacia ellos sus manos y les ofrecían su espalda, para ser azotadas con látigos de piel de cabra. Ovidio explica, en forma bastante divertida, la desnudez de los Lupercos. En cierta ocasión, Fauno sorprendió a Hércules y a Ónfale mientras dormían, y trató de violentar a la mujer. Pero los amantes, para bromear, habían intercambiado sus vestidos, y Fauno, engañado por la oscuridad y por el suave tacto de la tela que cubría a Hércules, se aproximó a éste, quien, como es fácil suponer, lo rechazó brutalmente. Para evitar contratiempos semejantes en lo sucesivo, Fauno ordenó que sus sacerdotes lo festejasen desnudos. Las *Lupercalia* duraron algún tiempo después del cambio de Era, hasta que fueron suprimidas, en 949, por el papa Gelasio, quien las substituyó por una fiesta dedicada a la Purificación de la Virgen.

Fauno, dios de la fecundidad, es asociado a Fauna, su esposa o su hija. Fauna fue invocada con el apelativo de Bona Dea, y las mujeres celebraban su culto a principios de diciembre, en una fiesta misteriosa en la que no podían participar los varones y que acabó por degenerar en una orgía. Junto a Fauna hay que citar también a Ops, antiquísima divinidad de los sabinos que arraigó pronto en Roma. Ops era una personificación de la fuerza creadora y, en especial, de la fecundidad agrícola. Su fiesta — *Opalia* — se celebraba el 19 de diciembre, y, para invocar a la diosa, el suplicante se sentaba en el suelo y lo tocaba con las manos. Por último, Fauna, o Bona Dea, aparece vinculada a Maya, divinidad que simboliza la fertilidad de la tierra en primavera, y es festejada en mayo. Otra diosa del Lacio, Marica, fue amada por Fauno y luego se convirtió en la madre del rey Latino.

Consus. Consus era uno de los más antiguos reyes de Roma, y presidía las faenas de la siembra. Sus fiestas — *Consualia* — dieron origen a dos ceremonias: la primera se celebraba el 21 de agosto, después de la siega, y en ella, Consus estaba asociado a Ops (*opiconsivia*). El programa de la fiesta consistía en carreras de carros, carreras de caballos, danzas y una curiosa carrera sobre pieles de buey untadas con aceite. La segunda ceremonia de las *Consualia* se celebraba el 15 de diciembre, después de la siembra, y comprendía carreras de carros con mulos. Consus tenía consagrado un altar cerca del Circo Máximo, y durante el año se recubría con tierra para evocar las siembras; esta tierra era barrida durante las *Consualia*. En las fiestas dedicadas a Consus se sitúa el rapto de las sabinas por los romanos.

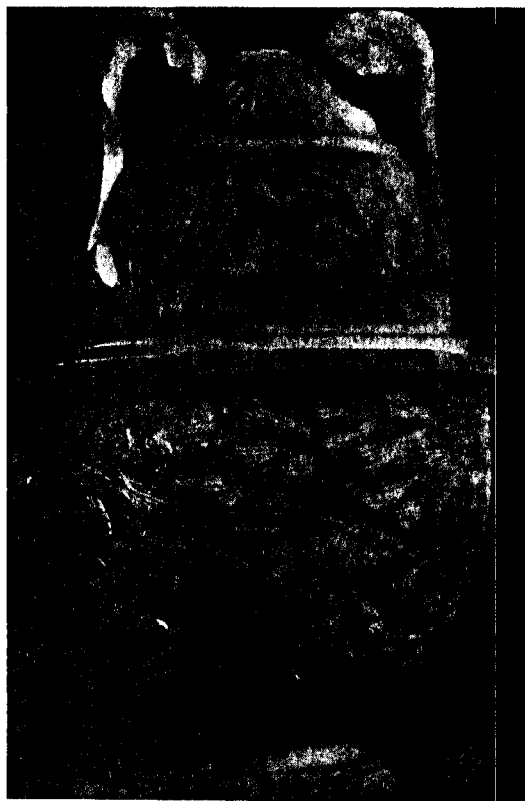
Pales. Al principio, Pales fue un dios masculino, vinculado a Júpiter. Sólo más tarde adoptó la forma femenina y se convirtió en protectora de los rebaños, que daba vigor a los machos y fecundidad a las hembras. Sus fiestas — *Palilia* — se celebraban el 21 de abril, aniversario de la fundación de Roma. Durante la víspera se celebraba una ceremonia de purificación en las casas y en los establos, sirviéndose de la mezcla sagrada que amasaban las Vestales. Luego se procedía a regar establos y ganado con el agua lustral. Pales dio su nombre a la colina donde fue edificada la Roma Quadrata (el Palatino).

Liber Pater. Al principio, este dios itálico presidía la fertilidad de los campos; también era considerado como un dios de la fecundidad, cuyas fiestas (*Liberalia*) se celebraban el 17 de marzo; en este día, los adolescentes abandonaban la toga *prae-texta* para tomar la viril. Sólo hasta más tarde, después de su confusión con Iaccho Dioniso, Liber Pater no se convirtió en el dios de los viñadores. Se le dio como compañera a Libera, antiquísima divinidad itálica de la que tenemos pocos datos.

Silvano. Esta divinidad del Lacio pronto se hizo popular en Roma. Como su nombre indica, Silvano fue un dios de los bosques. Cuéntase que era hijo de un pastor de Sibarís y de una cabra, o, también, de una muchacha llamada Valeria Tusculanaria. Tenía especialmente bajo su cuidado los trabajos de roturación, así como la creación de pastos. Sus atribuciones se extendieron pronto a toda la agricultura, así como al cuidado de los rebaños y a las faenas de labranza. Le eran sacrificados animales de los establos, y fue confundido a menudo con Fauno o con Pan, cuyo aspecto físico era parecido. Los niños, y especialmente las parturientas, sentían por él un religioso temor.

Tellus Mater. En tiempos muy remotos, Tellus Mater fue una diosa de la fecundidad que formaba pareja con un dios masculino, Telluno, y sólo muy tarde fue asociada a Júpiter. En su calidad de madre, presidía el matrimonio y la procreación de los hijos. La joven esposa, al penetrar en la casa de su marido, acostumbraba ofrecer a la diosa un sacrificio, y ésta tenía también su parte en la inmolación de la *porca praecidaneae*, es decir, de la cerda que se sacrificaba a Ceres «antes de la siega». En su calidad de divinidad agrícola, evoca la fecundidad del suelo, así como las distintas fases que atraviesa el grano después de su siembra.

Flora. En la Italia Central, Flora fue primitivamente la diosa de los cereales, la vid y los árboles frutales en su momento de floración en primavera. Junto con Robigo, o Robigus, preservaba de la herrumbre al trigo, y en compañía de Pomona protegía los árboles frutales. Poseía un templo en el Quirinal y otro en las proximidades del Circo Máximo. Del 28 de abril al 3 de mayo se celebraban sus fiestas — *Floralia* —, caracterizadas por su licenciosidad, a las que hemos de agregar aún la fiesta de las



Vaso dedicado a Silvano. Escultura antigua. Roma, Villa Albani. (Fot. Alinari)

rosas, que se celebraba el 23 de mayo. Los sabinos y los latinos veneraron otra divinidad, llamada Feronia, que compartía con Flora algunas de las atribuciones características de ésta, como la de proteger la vegetación y las flores en primavera. Posiblemente, Feronia sería en sus orígenes una divinidad etónica, y fue aso-

al culto de Soracte y Feronia. Con motivo de las fiestas dedicadas a esta última divinidad, los Hirpínos pisaban, descalzos, brasas ardientes sin sufrir daño.

Divinidades de las aguas. El agua en la Naturaleza — manantiales, corrientes fluviales,

extensiones lacustres — está divinizada. La ninfa Yuturna (o, más bien, Diuturna), originaria del Lacio, es la divinidad de los estanques y de los ríos, dominio que le atribuyó Júpiter a cambio de su amor. Sus fiestas — *Iuturnalia* —, que se celebraban el 11 de enero, corrían a cargo del colegio de los Fontani, es decir, de los que cuidaban de los acueductos y las fuentes. Neptuno fue probablemente en sus orígenes un dios del elemento líquido, o tal vez un protector contra la sequía. Durante sus fiestas (*Neptunalia*), celebradas el 23 de julio, se construían chozas con ramaje para preservarse contra los rayos del sol. En cuanto a las Ninfas, pueden considerarse, en un sentido general, como las divinidades del agua, si bien suelen estar asociadas a alguna divinidad superior: Júpiter, Diana, Ceres, etc. Su culto proviene del Lacio;

sus manantiales se encontraban en las proximidades de la Puerta Capena, entre los cuales era famoso el de la ninfa Egeria, a la que acudía por la noche, en demanda de consulta, el rey Numa. Según Ovidio, la ninfa casó con este rey, después de cuya muerte se retiró al bosque enclavado en el Valle de Aricia, donde Diana la metamorfoseó en una fuente. Su misión era predecir el destino de los recién nacidos.

De las restantes ninfas, citaremos las Camenas, divinidades proféticas, una de las cuales, Antevorta, conocía el pasado, y otra, Postvorta, el porvenir. La más destacada, Carmenta, vivió primero en Arcadia, donde, de su



Flora. Escultura del Museo del Capitolio, Roma. (Fot. Anderson)



Diana Lucifera. Mármol del Museo Vaticano, Roma. (Fot. Brogi)

ciada al sabino Soranus, el cual de una divinidad del mundo subterráneo se convirtió en un dios solar. En el curso de un sacrificio que se le ofrecía en la cumbre del Monte Soracte, se presentaron unos lobos, que se llevaron las ofrendas y corrieron a refugiarse en una cueva, de la que a poco salieron unos vapores pestilentes. Consultado el oráculo, éste declaró que los animales estaban bajo la protección del dios Soranus, y ordenó a los habitantes del lugar que los imitasen viviendo, como ellos, del robo. De aquí el nombre de Hirpi Sorani con que son conocidos. Esta denominación se perpetuó en una familia romana, consagrada especialmente

unión con Mercurio, tuvo un hijo, Evandro. Cuando éste abandonó su patria para establecerse en Italia, donde fundó la ciudad de Palanteo, lo acompañó Carmenta, que transformó en letras romanas los quince caracteres traídos por Evandro. Tuvo el don de profecía, y vivió 110 años; a su muerte, recibió honores divinos.

Ceres y Diana. Desde el punto de vista de la mitología itálica, estas dos diñidades no ofrecen interés particular. Ceres, que provenía de Campania, tenía un templo en Roma, pero sus ritos — y, por supuesto, el edificio — eran griegos. Diana conservó muy poco tiempo su personalidad primitiva de diosa de la luz y señora de las montañas y los bosques, y pronto fue helenizada. Poseyó un templo, entre otros varios, a orillas del lago Nemi, cuyo sacerdote era tradicionalmente un esclavo fugitivo. Éste, para alcanzar tal dignidad, tenía que haber dado muerte a su predecesor, y, a su vez, podía ser víctima de un asesino ávido de suplantarle.

Venus. También Venus tuvo en sus orígenes una personalidad poco definida. Con Feronia y Flora, simboliza la primavera y la fecundidad. Era honrada en las fiestas celebradas entre el 28 de abril y el 3 de mayo (*Floralia*), y en las del 9 de agosto (*Vinalia rustica*).

Vertumno. No se sabe exactamente si este dios es etrusco o latino. Sea como fuere, sobre



Vertumno y Pomona, según Francesco Melzi. Berlín, Galería Real. Para seducir a la joven deidad, Vertumno ha tomado la apariencia de una vieja. (*Fot. Hanfstaengl*)



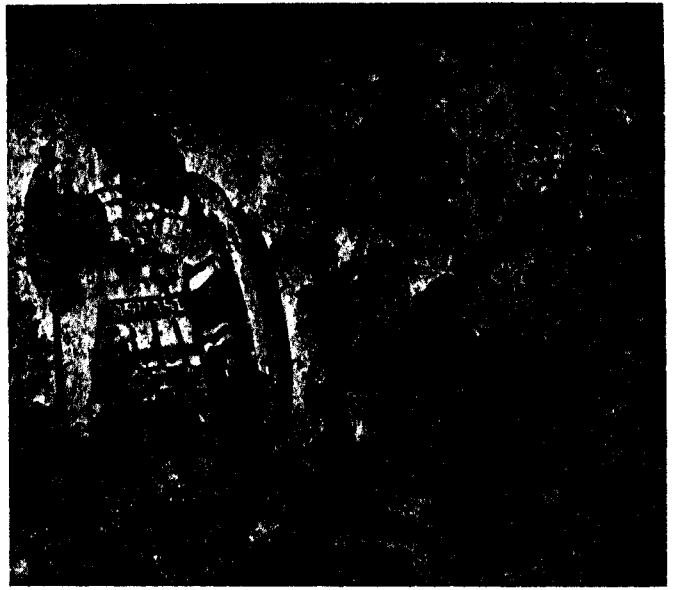
Entrada en los jardines del templo de Nemi (campiña romana). (*Fot. « The Times »*)

el origen de su nombre no parece haber dudas, pues se relaciona con el latín *vertere*, « cambiar ». Vertumno es una divinidad del árbol frutal, junto con Ceres y Pomona. Esta última fue cortejada por todos los dioses campestres, pero sólo se entregó a Vertumno. Sin embargo, para seducirla, Vertumno tuvo que adoptar varias formas sucesivas, presentándose ante ella como un labrador, como un plantador de vides y como un segador, y sólo consiguió disipar su desconfianza cuando se transformó en una anciana. Asimismo, Vertumno es asociado a Silvano, y es honrado junto con el dios del Tíber, cuyas aguas, según ciertas versiones, habría hecho cambiar de curso. La tradición nos lo presenta evolucionando en la asamblea de los dioses y transformándose incesantemente.

DIVINIDADES INFERNALES. De la primitiva mitología etrusca tomaron los romanos sus ideas sobre el mundo infernal y sus habitantes. En el infierno etrusco, las visiones ingenuas y terroríficas, comunes a las religiones primitivas, están en íntimo contacto con las abstractas concepciones de los sistemas muy evolucionados, no sin que unas y otras sufran la influencia griega, a la vez que conservan su carácter na-



Un alma es conducida a los infiernos entre dos genios fúnebres. Fresco procedente de Cervetri. Museo del Louvre.
(Fot. Alinari)



Escena infernal. Fresco de la tumba dell'Orco, Tarquinia. Ade (Hades), que, sentado en su trono, tiene junto a sí a su esposa Persipnei (Perséfone), apostrofa al tricéfalo Gerión, de pie ante el dios. (Fot. Alinari)

cional. En el mundo subterráneo gobierna Eita o Ade (es decir, Hades) con su esposa Persipnei (Perséfone). Los principales personajes infernales son Charun (Caronte) y Tuchulcha, espíritu maligno de ojos feroces, orejas de asno, un pico por boca y dos serpientes que se enrollan en su cabeza, mientras una tercera se enrosca en su brazo. El alma, al morir el cuerpo, es presa de los grupos de genios, que se la disputan: el primero, de signo adverso, es acaudillado por Charun, que empuña un mazo o una antorcha, el segundo es favorable, y lo dirige Vanth. La porfía entre ambos bandos simboliza la lucha entre el bien y el mal. El alma del difunto se encamina hacia los infiernos montada en una biga — carro de dos caballos —, o sobre una cabalgadura, o a pie. Hay representaciones fúnebres que nos la muestran en compañía de dos genios, uno de ellos precediéndola y cogiéndola de la mano. En otras representaciones aparece acompañada por una divinidad alada que empuña en su diestra un rollo en el cual están registrados los actos del difunto. Otra divinidad subterránea, Tages, enseñó a los etruscos la haruspicina, es decir, las reglas que permiten formular predicciones valiéndose del examen de las vísceras y entrañas y de la observación del rayo. Tages, adoptando la forma de un niño, surgió de un surco ante los ojos atónitos del labrador Tarchon, a quien reveló las fórmulas mágicas que, acto seguido, fueron compiladas en libros.

No puede afirmarse que al principio existieran entre los romanos grandes divinidades in-

fernales. Aquellas de las que trataremos a continuación tienen una personalidad bastante confusa, que no adquirirá su pleno desarrollo hasta sufrir la influencia helénica. En la época primitiva, los verdaderos dioses infernales son los manes.

Dis Pater. Su nombre alude a la riqueza, y de aquí que Dis Pater pueda explicarse « como el más rico de todos los dioses » (*dis*, contracción de *ditis*, « rico »), lo cual así es efectivamente, pues el número de sus súbditos no cesa de aumentar. También los griegos se sirvieron del mismo símbolo para denominar a Plutón, dios de los muertos (πλοῦτος, « riqueza »). Sin embargo, Dis Pater no fue una divinidad popular, y sus altares no abundaban. Tal vez sea ello debido a que el pueblo romano, supersticioso como el que más, no se preocupó de adorar a una personificación de la Muerte, y prefirió quizá reservar su tributo de veneración a los Manes.

Orco. Orco (*Orcus*) representa la Muerte. Su nombre designa también el reino subterráneo. Arrancaba a viva fuerza a los hombres de su vida terrena y los conducía a los infiernos. A veces es confundido con Plutón.

Febro. Probablemente es el dios etrusco que corresponde a Dis Pater, y al cual se habría consagrado el mes de febrero, mes de los muertos, en el que se celebraban ritos de purificación. En Etruria se invocaba también a cierto Man-

cus, que debe ser la misma divinidad que Dis Pater.

Libitina. Libitina es una antiquísima diosa romana que en sus orígenes fue probablemente una divinidad agraria, para acabar simbolizando las ceremonias funerales, por lo que fue identificada con Proserpina. Cada vez que ocurría un fallecimiento, los allegados del difunto tenían que depositar una moneda en el templo de Libitina. Los encargados de los servicios fúnebres eran llamados *libitinarii*.

Mania, Lara. Probablemente, estas dos divinidades no son sino una misma, considerada como la madre de los Lares y los Manes. Lara era una ninfa a las que Júpiter cortó la lengua como castigo a sus habladurías; por eso era llamada también *Muta* o *Tacita*. Mania era venerada en las fiestas compitales (*Compitalia*) y en las de los dioses Manes (*Feralia*), y se convirtió en una especie de ogro femenino que se evocaba para asustar a los pequeños. Llamábanse *Maniae* las representaciones caricaturizadas de los muertos, o las muñecas de trapo que se colgaban en la puerta para honrar a los Lares.

Lemures, Larvae. Son los espíritus de los difuntos, caracterizados por su actividad mágica y por volver a la tierra con el fin de atormentar a los vivos. Las *Lemuria*, que se celebraban el 9, 11 y 13 de mayo, fueron instituidas por Rómulo para expiar el asesinato de su hermano, el cual aparecióse, a su muerte, al pastor Fáustulo y a Aca Larentia, pidiéndoles una reparación. Fue, pues, Rómulo el creador de las *Remuria*, nombre que, por corrupción, se convirtió en *Lemuria*. En esta ocasión, cada padre de familia se entregaba a curiosos ritos; comenzaba por levantarse a media noche descalzo, y, por medio de chasquidos de los dedos, iba apartando las sombras. Después se lavaba las manos tres veces, llenaba de habas negras su boca y las arrojaba tras de sí, exclamando: «Arrojo lejos de mí estas habas, y con ellas me rescato a mí mismo y a los míos». Mientras repetía estas invocaciones nueve voces, los espíritus fúnebres recogían las habas. Por último, el padre de familia, después de purificar una vez más sus manos, golpeaba un instrumento de bronce y repetía otras nueve veces: ¡Salid, Manes paternos! ». Dicho lo cual, podía mirar impunemente tras de sí.

Los Manes. Con otra denominación, la de Di Parentes, eran designados también los Manes, cuyo nombre deriva del adjetivo arcaico *manus* («bueno»), que se opone a *immanis*. Los Manes son, pues, en rigor, «los Buenos», a quienes se tributa culto público y privado. Cuando se quería fundar una ciudad, se abría primero un hoyo redondo (el *mundus*, imagen del cielo

invertido), en cuyo fondo se ajustaba una piedra, *lapis manalis*. Esta piedra representaba la puerta del infierno, que se abría para dejar paso a los Manes en tres ocasiones: el 24 de agosto, el 5 de octubre y el 8 de noviembre. El culto que se les tributaba tenía por objeto apaciguar su cólera. Al principio se les ofrecían sacrificios sangrientos, y probablemente los combates de gladiadores fueron instituidos en su honor. Sus fiestas eran las *Parentalia* y las *Feralia*, que se celebraban en febrero: desde el 13 al 26 de este quedaban suspendidas todas las actividades y cerrados los templos; las tum-



Caronte lleva la sombra de un muerto sujeta por una cuerda. Urna funeraria. Chiusi. (Fot. Alinari)

bas eran adornadas con violetas, rosas, lirios y mirto, y sobre ellas se depositaban alimentos variados.

Análogamente a lo que ocurre en la mitología griega, también los latinos situaron la región infernal en el centro de la Tierra. Para penetrar en este lugar había también varias aberturas en la superficie, así como cavernas, lagos y pantanos. Uno de los más célebres era el Lago Averno, situado en la región de Campania, en los alrededores de Pozzuoli, en medio de un paisaje austero y desértico. Las colinas que lo rodean estuvieron cubiertas en otro tiempo por bosques consagrados a Hécate (*luci averni*) y surcadas por cavidades, a través de las cuales, según Cicerón, se evocaban las almas de los muertos. Aún puede verse en las proximidades del Averno la gruta denominada «de la Sibila».

DIOSES DE LA CIUDAD. Fortuna. Llamada primero Fors y después Fors Fortuna, esta divinidad representa el destino con todas sus incógnitas. Su nombre deriva de *fero*, y desde la más remota antigüedad fue adorada en dis-



La Fortuna. Estatua antigua hallada en Ostia. Roma, Museo Vaticano. (Fot. Alinari)

tintas provincias itálicas, si bien su culto más importante lo recibió en Preneste, en el Lacio, donde un tal Numerius Suffustus, al excavar una peña, descubrió unas *sortes* (tablillas) de roble, en las que aparecían inscritas unas fórmulas misteriosas que servían para formular vaticinios.

Fortuna era conocida en Preneste con el nombre de Primigenia, es decir, primogénita (de Júpiter), y por una inconsecuencia, que no es de extrañar en la historia de los antiguos mitos, fue considerada, a la vez, como hija y nodriza de Júpiter.

Fortuna Primigenia fue introducida en Roma en el 204, durante la segunda guerra púnica. Sin embargo, los romanos poseían ya de antiguo una Fortuna, acerca de la cual contaban que había favorecido la fulgurante ascensión política de Servio Tulio, el monarca que, de su primitiva condición de esclavo, llegó a la realeza. Según una leyenda, Servio Tulio habría sido hijo de Fortuna. Otras versiones lo presentaban

como su amante, a quien habría visitado Fortuna deslizándose por un tragaluz durante la noche. Para evocar el episodio, en Roma existía la Porta Fenestella.

Fortuna fue objeto de culto con diversos apellidos. En Roma fue conocida como *Fortuna publica populi romani*. Otra variedad de Fortuna, Fortuna Muliebris, es decir, la que protegía a las matronas *univirae* — casadas una sola vez —, decidió a Coriolano a levantar el sitio de Roma a ruegos de su madre y de las mujeres romanas. Cuéntase que una estatuilla, en oro, de la diosa Fortuna presidía en todo momento el dormitorio de los emperadores romanos, y de los ciudadanos a quienes ensalzaba la suerte o humillaba una desgracia, se decía también que poseían una Fortuna. En cierta ocasión en que lo sorprendió en alta mar una tempestad, César dijo a su piloto: «¿Por qué temes? Llevas a bordo a César y a su Fortuna».

Las representaciones de la Fortuna son incontables, y todas tienen como atributos principales la rueda, la esfera, el timón, la proa del navío y el cuerno de la abundancia. En ellas, la diosa aparece unas veces sentada, y otras, de pie, y en ocasiones va provista de unas alas.

Genio. El Genio es la divinidad anónima que protege a toda clase de agrupaciones humanas, así como los lugares en que se manifiesta su actividad. Como es natural, los encabeza el *Genius publicus populi romani*, que está representado a veces en las monedas a imagen y semejanza del emperador reinante. Después de este genio siguen, por orden, los de los barrios, curias y decurias; y a continuación, los de las ciudades, poblaciones y colonias. Cada corporación posee su genio, y lo mismo puede decirse de cada casa, cada puerta, cada calle, etc. Los emperadores instituyeron un culto público para sus genios personales.

Lares y Penates. El culto público de los Lares es posterior a su culto privado. Por lo demás, su papel en el marco de la ciudad es idéntico al que desempeñan en el interior de la familia.

Entre los latinos, los sabinos y los etruscos, los Lares públicos, o Compitales, fueron colocados al principio en el lugar de encuentro de dos terrenos, y como el cruce se reducía a la intersección de dos caminos, había dos Lares para el mismo *compitum* (encrucijada). En esto estriba la diferencia que existe entre los Lares públicos y el Lar familiar, que siempre es único.

Del campo pasaron los Lares a las ciudades, y los Lares compitales se convirtieron en divinidades nacionales. Cuando Decio Mus se sacrificó para la salvación del ejército romano, invocó a los Lares — y también a los Manes —, al propio tiempo que a Jano, Júpiter y Marte. Los Lares públicos alejaron a Aníbal de las

puertas de Roma, y, por último, representaron a los muertos ilustres de la ciudad, así como a los del Imperio. Alejandro Severo veneró los Lares de Orfeo, de Abraham, de Apolonio de Tiana y hasta de Jesús.

Los Penates recibieron culto público en Roma, ya en la época de la realeza. Fueron llamados *Penates populi romani*, y recibieron culto en la *Regia*, donde ardía la llama sagrada y se guardaba el *penus* de Vesta. Eran dos, y enarbolaban lanzas; los objetos de su culto — que subsistió hasta el fin del paganismo — eran guardados por las Vestales y los Pontífices.

Tiberino. En Roma, como es natural, el dios del Tíber recibió un culto particular. Para conjurar los estragos que producían las crecidas del río, las Vestales arrojaban al agua, desde lo alto del puente Sublicio, veinticuatro muñecos de mimbre (*Argei*), en evocación, sin duda, de otros tantos sacrificios humanos. Esta ceremonia se verificaba el 15 de mayo; el 17 de junio se celebraban los *Ludi piscatorii*, fiesta de los pescadores y buccadores, y el 17 de agosto, las *Tiberinalia*. El Tíber infundía un respeto tal, que el Senado, en el siglo I, rechazó un proyecto destinado a modificar su curso. A las aguas del río fue arrojada Rea Silvia, madre de los famosos gemelos Rómulo y Remo, que se convirtió en la esposa del Tíber.

Angerona. De la diosa Angerona sabemos muy poco. Era representada con un dedo aplicado a los labios, vendados y sellados. Tal vez se trate de la diosa del Silencio, aunque también creen algunos que pueden simbolizar el nombre oculto de Roma, que estaba prohibido mencionar.

La vida social estaba bajo la protección de varias divinidades:

Terminus. Este dios desempeña un papel muy importante, pues protege la propiedad, que es sagrada, y preside las operaciones de amojonamiento. En rigor, Terminus sólo fue, en sus orígenes, un epíteto de Júpiter. Sin embargo, una leyenda le dio personalidad propia al re-

ferir que, junto con Juventas, se negó a ceder su lugar a Júpiter cuando éste se instaló en el Capitolio. El dios Terminus fue representado al principio con una piedra sin tallar, y, más tarde, con una columna coronada por una cabeza humana.

Fides; Deus Fidius; Semo Sancus. Estas tres divinidades tutelaban la sinceridad de las transacciones. Fides, oriunda del país sabino, personifica la buena fe, tanto pública como privada, especialmente en los convenios verbales. Su templo, edificado en la cumbre del Capitolio, junto al de Júpiter, tenía la siguiente inscripción: *Aedes Fidei populi romani*. Deus Fidius, también originario de la Sabina, era el guardián de la hospitalidad. Semo Sancus era un dios latino y simbolizaba el juramento. Con estas divinidades, la protección de la gente honrada estaba a salvo. Sin embargo, los ladrones no carecían de protectores, entre los que se contaban Laverna y Summanus.

Bonus Eventus. El éxito en una empresa era de la incumbencia de Bonus Eventus. Primero fue una divinidad campestre que presidía las cosechas, y más tarde sus atribuciones se extendieron a toda clase de iniciativas. Tenía un templo en Roma y una estatua en el Capitolio.

Victoria. Esta divinidad latina — probablemente, la réplica de la sabina Vacuna —, después de ser la protectora de los campos y bosques, convirtiéndose en tutelar de los éxitos que-



El Tíber. Estatua antigua. Museo del Louvre. (Fot. Giraudon)

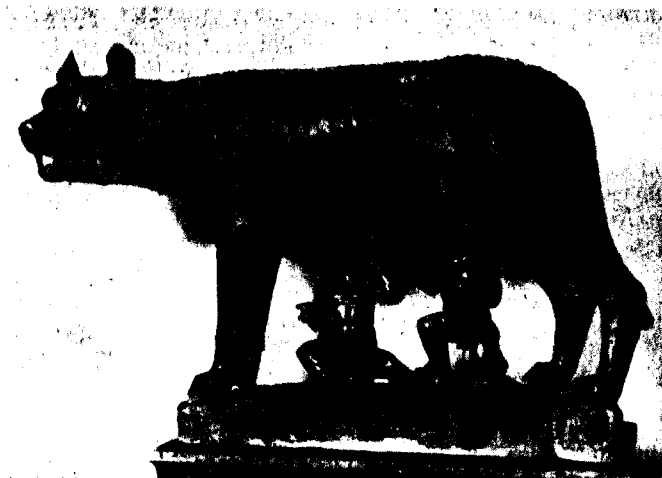
rreros de los romanos, quienes la consideraban como una de sus divinidades más antiguas. Junto con ella honraban a Vica Pota — que se ha de relacionar con *vincere poliri* — ya Vitula, o Vitelia, que presidía las manifestaciones de júbilo por la victoria.

La victoria daba paso a la Paz. Pero el culto de esta divinidad no fue antiguo ni tampoco estuvo muy extendido. Sólo se le edificó un templo en Roma (75 de nuestra Era). La diosa Concordia simbolizaba la unión entre los ciudadanos. En 367, por los tiempos en que los plebeyos alcanzaron la igualdad política, le fue consagrado un templo. Felicitas personificaba los acontecimientos felices. Leticia (*Laelitia*) y Annona estaban vinculadas a hechos especialmente favorables para la ciudad de Roma: la llegada de aprovisionamientos de trigo.

HÉROES DIVINIZADOS. ALEGORÍAS.

Hércules. En una época muy remota, Hércules — que fue asimilado por algunos a Semo Sancus, a Deus Fidius y a Silvano — tenía atribuciones de carácter rústico. Fomentaba la fecundidad de los campos, protegía las familias y era el guardián del patrimonio. Algunos ven en él al Genio individual del hombre, de igual forma que Juno lo es de la mujer.

Hércules está vinculado a la historia del suelo romano. Después de adueñarse de los re-

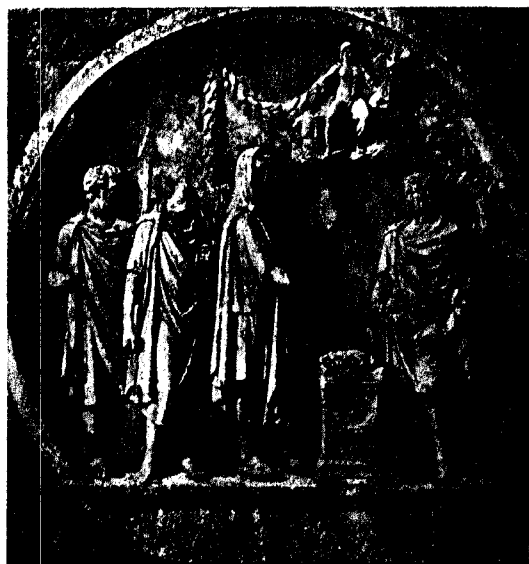


Rómulo y Remo amamantados por la loba. Roma, Museo del Capitolio. (Fot. Anderson)

baños de Gerión — el monstruo de tres cuerpos que tenía sus dominios en la costa occidental de Iberia —, se detuvo por breve tiempo en las inmediaciones del Aventino y el Palatino, acogiendo al techo hospitalario de Evandro. Durante la noche, un hijo de Vulcano, el bandido Caco, que era mitad hombre y mitad sátiro, le robó las vacas, y para disimular su fechoría arrastró a los animales, atados por la cola, hasta la cueva que tenía en el Aventino. Al día siguiente, como las vacas robadas respondieran con sus mugidos a los que proferían los toros que Hércules se disponía a llevarse, éste, guiado por los mugidos, vino a dar con elantro, apartó la piedra que disimulaba la entrada de la cueva y se enzarzó en una lucha feroz con Caco, a quien logró dar muerte pese a las llamaradas que el bandido lanzaba por la boca. El escenario de esta singular contienda fue conocido más tarde con el nombre de Foro Boario.

Rómulo y Remo. Sorprendiéndola mientras dormía, Marte se unió a la vestal Rea Silvia, hija de Numitor, rey de Alba. De esta unión nacieron dos gemelos, Rómulo y Remo, los cuales, convenientemente acondicionados en un harnero, fueron abandonados a la corriente del Tíber. Al crecer las aguas del río, la navecilla avanzó hasta la cueva Lupercal, bajo la higuera Ruminal, donde acudió una loba a amamantar a los pequeños. Estos fueron recogidos luego por el pastor Fáustulo, quien los crió junto con su esposa Aca Larentia.

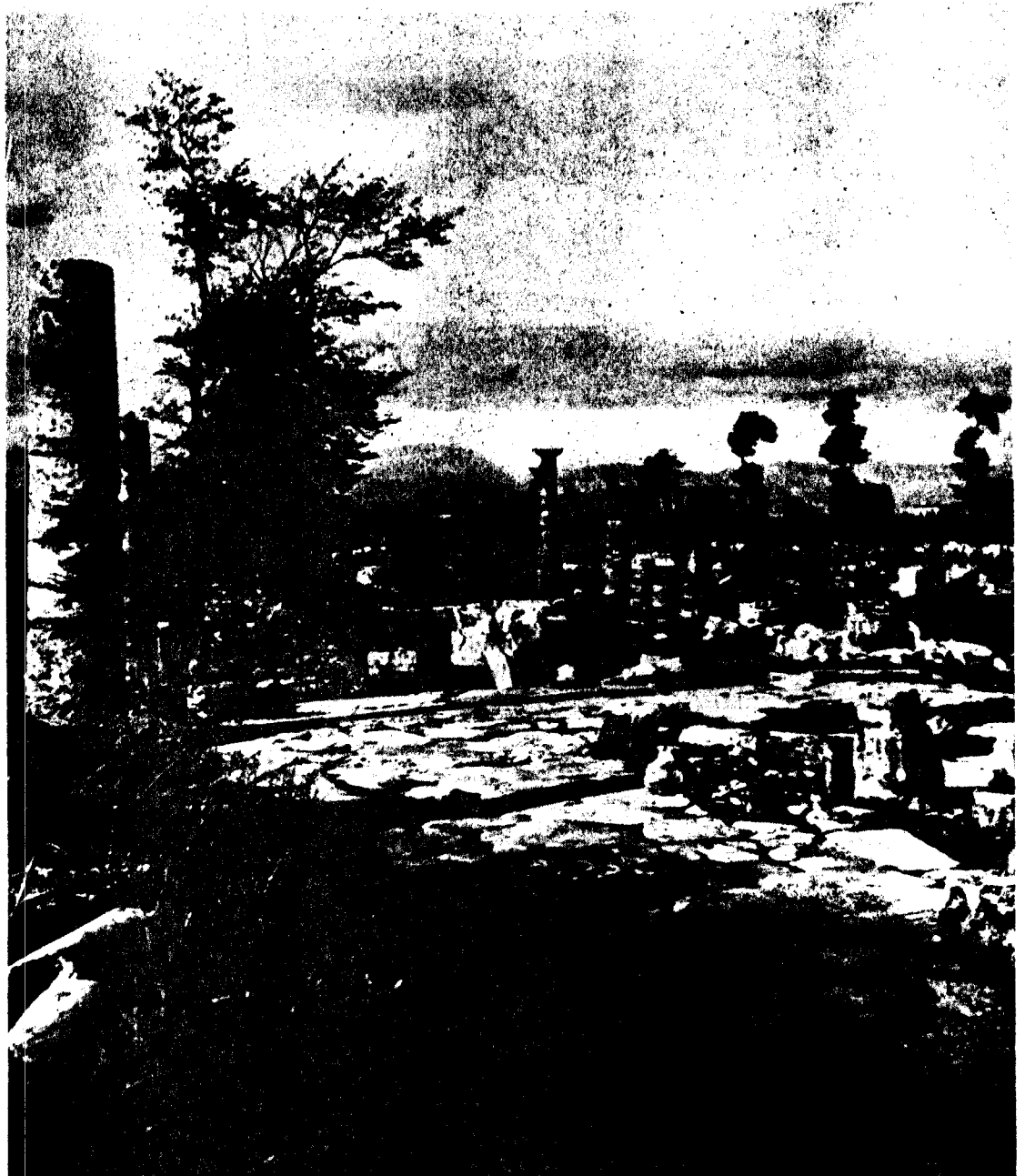
Cuando se trató de fundar una nueva ciudad, los dos hermanos, consultaron el vuelo de las aves, y Rómulo observó doce buitres en el sector del cielo (*templum*) que le fue atribuido por la varita del augur, mientras que Remo sólo vio seis en el suyo. Enganchó Rómulo un toro y una vaca de color blanco a un arado, y



Traiano ofreciendo un sacrificio a Hércules. Bajorrelieve del Arco de Constantino. Roma. (Fot. Anderson)



El templo de Posidón y la basílica (Paestum). La helenización del panteón romano fue tanto más fácil cuanto que los romanos hallaron en el propio suelo de Italia monumentos admirables, levantados otrora en honor de sus divinidades, por colonizadores llegados de Grecia. Los templos de Paestum (finales del siglo vi y comienzos del v) constituyen el mejor exponente de ello. (Fot. J. Moreau)



El foro de Paestum. Al fondo, el templo de Ceres o de Vesta, que muestra asimismo su dependencia del arte helénico. (Fot. J. Moreau)

procedió a la excavación de la fosa que debía marcar los límites (*pomerium*) de la muralla, ínfimo surco que Remo, en son de burla, saltó de un brinco, por lo que su hermano lo mató. En esta rivalidad de los dos hermanos acaso haya de verse la contrafigura de la que surgió entre dos barrios de la Roma antigua,

el Quermal y el Palatino (o el Aventino y el Palatino).

Para poblar su ciudad, que tenía más o menos la forma de un cuadrado (Roma Quadrata), Rómulo designó un lugar fuera de la muralla. Pero como los pueblos vecinos le negaron el derecho al matrimonio (*connubium*), raptó a las

jóvenes sabinas aprovechándose de la fiesta rústica *Consualia*, a la que el pueblo sabino había sido invitado. La muerte misteriosa de Rómulo y su desaparición durante una tempestad constituyen una invención poética de Ennio. Posteriormente fue identificado con Quirino y venerado con este nombre.

A Aca Larentia, esposa del pastor Fáustulo y madre adoptiva de Rómulo, se le atribuye otra leyenda. Según esta versión, habría sido una cortesana relevante que vivió en tiempos de Rómulo y Anco, y que, a consecuencia de una partida de dados que Hércules ganó al guardián de su templo, fue obligada a unirse a un rico toscano llamado Tarrucio, quien le legó una considerable fortuna. Esta fortuna la habría dejado luego en herencia al pueblo romano, quien instituyó en su honor las *Larentalia*.

Cástor y Pólux. En la batalla del Lago Regilo (496 a. de J. C.), durante la guerra del Lacio, el dictador romano Aulo Postumio formuló la promesa de edificar un templo en honor de Cástor y Pólux, los cuales eran venerados en Tusculum, ciudad enemiga de Roma. Unos instantes después, los dos hermanos se ponían al frente de la caballería romana para conducirla a la victoria. El mismo día, al atardecer, los habitantes de Roma pudieron ver cómo dos jóvenes, cubiertos con una clámide de púrpura, abrevaban sus caballos en la fuente Yuturna, en el Foro. Eran Cástor y Pólux, que se presentaban a anunciar el triunfo de las armas de Roma, entrando con ello a formar parte de la religión romana. Procedentes de Grecia, de donde pasaron a territorio etrusco con los nombres de Kastur y Pultuke, su adaptación a su nuevo marco romano fue rápida. En su honor se levantó un templo magnífico en el Foro. Acompañaba al ejército en sus expediciones, y durante las batallas aparecían entre la caballería. También protegían a los marinos y a los viandantes, y, en cierta ocasión, en Ostia calmaron una tempestad que impedía entrar en el puerto a las naves cargadas de trigo. En su calidad de divinidades marítimas presidían el comercio, y sólo en el siglo II de nuestra Era fueron incluidos en los ritos fúnebres. Desde este punto de vista funerario, su popularidad fue tan grande, que ni siquiera los cristianos se negaron a admitirlos, al principio, como símbolos de la vida y de la muerte.

• **Eneas.** Aunque acabó por convertirse en el héroe nacional de Roma, Eneas era de origen extranjero. Hijo de Anquises y Afrodita, yerno de Príamo y jefe de los dárdanos, figura en la *Iliada* al lado de los troyanos, como un guerrero intrépido y prudente a la vez. De las distintas tradiciones vinculadas al héroe — según unas, habría defendido la ciudad de Ilio hasta el último momento, y, según otras, la habría en-

tregado a los griegos, y sería sucesor de Príamo —, la que gozó de más fama es la que conocemos a través de Estesícoro Timeo y Licofrón, según la cual, después de la toma de Troya, Eneas partió en busca de una nueva patria, con sus guerreros y el resto de los troyanos. Tras vanos intentos de establecerse en Tracia, Creta y Sicilia, fijóse en las márgenes del Tiber, ayudó en



Cástor y Pólux. Grupo antiguo. Madrid, Museo del Prado. (Fot. Anderson)

su lucha contra los rútilos al rey de los aborígenes, Latino, con cuya hija, Lavinia, casó, y luego fundó una ciudad, que denominó Lavinio. Más tarde sucedió a Latino, y después de cuatro años de reinado, murió de manera bastante misteriosa, en un combate contra los rútilos. Mucho antes de que Virgilio lo convirtiese en el héroe principal de su *Eneida*, Eneas fue venerado por los romanos, con la denominación de Jupiter Indiges, como fundador de su estirpe, y varias familias principales de Roma, en especial la de los Julios, tuvieron a gala el descender de él.

Estrechamente relacionado con el culto de Eneas estaba el de Anna Perenna, hermana de Dido, que fue a buscar refugio junto al héroe,

y, por haber suscitado los celos de Lavinia, se mató, arrojándose al río Numicio. Cuando los plebeyos se retiraron al Monte Sagrado, Anna,

en dios (*deus fio*), y que Caracalla, a propósito de su hermano Geta, a quien asesinó, decía « que sea dios con tal que no viva » (*sit diuus, dum non sit vivus*). El

triumfo del Cristianismo no terminó inmediatamente con estos hábitos tan arraigados.



Eneas (?) ofreciendo un sacrificio a los Penates, cuyo altar puede verse al fondo. Bajorrelieve del altar de la Paz. Roma, Museo de las Termas. (Fot. Anderson)

adoptando la figura de una vieja, los socorrió con alimentos, lo cual le valió el que se levantara en Roma un templo en su honor.

Los emperadores. La deificación de los soberanos no fue invención romana, pues en Oriente, desde remotos tiempos, se dispensó a los reyes una adoración de tipo religioso. En Roma, la *apoteosis* la discernía el Senado: se levantaba una enorme pira, en lo alto de la cual se colocaba una imagen del nuevo dios, y luego, de entre las llamas, surgía un águila, que transportaba el alma del Emperador a la morada celeste.

En tiempos anteriores al Imperio, César obtuvo la apoteosis después de su muerte. El primer emperador deificado fue Augusto; luego alcanzó este honor Claudio, al que siguieron otros soberanos y aun emperatrices. Tales honores fueron la consecuencia lógica de los que estos personajes recibieron en vida. En efecto, antes de que la muerte los equiparase a la divinidad, se hablaba ya de su *numen* y hasta de su *aeternitas*. A veces transparentaban irónicamente sus sentimientos por tan exagerados homenajes. Cuéntase que Vespasiano, al morir, declaraba que sentía cómo se iba convirtiendo

en dios, y asimismo la Fecunditas de las emperatrices — virtud ésta que se deificó para celebrar el nacimiento de una hija de Popea, esposa de Nerón —. Se tributó igualmente culto a Spes (la Esperanza), Libertas, Virtus (el Valor), Pietas, etc. Baste citar estos nombres como ejemplo de otros muchos que sería largo enumerar.

DIVINIDADES DE LA FAMILIA

Genio. Por definición, el Genio es la fuerza creadora que engendra al individuo, cuyo desenvolvimiento protege hasta que llega el momento de su destrucción. En primer lugar, preside el matrimonio y el tálamo nupcial, llamado, por tal motivo, *genialis*. Luego se manifiesta a partir del nacimiento del ser cuyo cuidado tiene encomendado, y él es quien forma la personalidad del niño. Éste tendrá, según su buena estrella, un Genio más o menos poderoso. Si se trata de un varón, este espíritu tutelar se llamará Genio; y si es hembra, Juno.

El Genio o la Juno desempeñan su función protectora acompañados de cierto número de auxiliares. Nundina preside la purificación del niño; Vaticanus, su primer vagido; Educa y

Potina lo enseñan a comer y beber; Cuba lo mantiene tranquilo en su cuna; Ossipago y Carna cuidan del desarrollo de sus huesos y su carne; Abeona y Adeona lo enseñan a andar; Sentinus despierta sus facultades intelectuales. Y así se podrían citar otros muchos.

En una palabra: el Genio provoca la expansión de todas las potencias intelectuales y morales del individuo, del cual es una especie de desdoblamiento. El culto que se le da es muy simple: cuando uno nace, se le ofrecen al Genio vino y flores, y más tarde se le dedican danzas. En cuanto a su representación, primero se le dio una forma de serpiente; luego el del jefe de familia adoptó la figura de un hombre revestido con la toga, que se coloca entre los Penates y el Lar. En ciertos casos se le asociaba la Juno peculiar de la mujer, es decir, el Genio femenino.

Los Penates. Su nombre deriva de *penus*, «despensa». Su primera función es la de velar por la conservación del alimento sólido y de las bebidas, pero en realidad están íntimamente unidos a la vida de la familia, cuyas alegrías y dolores comparten. Y tan importante es su papel, que reciben el epíteto de *dii o divi*, el cual no se concede ni al Genio ni al Lar.

Los Penates son siempre dos, y su altar es el hogar, que comparten con Vesta; sus imágenes se colocan frente a la del Genio, en el fondo del atrio. Durante las comidas son colocados entre los platos y se les ofrecen las primicias del alimento.

Las prácticas simples que se les dedicaban se remontan a épocas muy lejanas; más tarde, estas prácticas sólo se observaron en los medios rurales. Solían agregárseles dioses encargados de ejercer una protección particular sobre la familia: así, Mercurio aparece entre los Penates de un comerciante; Vesta, en el hogar de un panadero, y Vulcano, en el de un herrero. Cuando la familia abandona el lugar, los Penates van con ella. Asimismo desaparecen cuando aquélla se extingue.

El Lar. Lar es un término etrusco que significa jefe o príncipe. Los Lares que encontramos entre los latinos, los sabinos y los etruscos, pertenecen al fondo más antiguo de la mitología itálica.

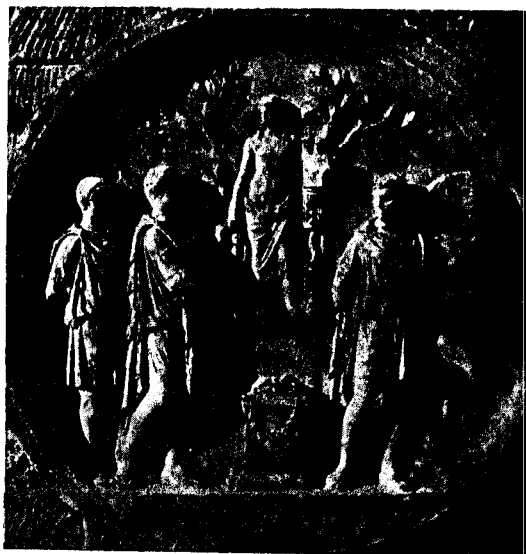
Primero fueron protectores de la agricultura, y, como tales, se asociaron a Consus y al Marte agrícola. Su papel es el de guardianes (*custodes agri*); su imagen se esculpe groseramente en un tronco, y se coloca en las inmediaciones de la explotación agrícola.

Sus atribuciones y su culto no difieren mucho de los Penates, hasta el punto de que suelen confundirse. Su altar, como el de los Penates, es el hogar, y en él reciben un culto análogo. Durante las fiestas son adornados con

guirnaldas, y los Lares reciben ofrendas de frutos y libaciones de vino.

En contraste con los Penates, el Lar familiar es un personaje único. Su misión específica era la de simbolizar la casa — *ad larem suum reverti* significa «volver a casa» —, y era invocado en todas las circunstancias importantes de la vida de la familia, ya sea cuando alguno de sus miembros se veía precisado a abandonar su seno, ya sea con ocasión de una boda o de unos funerales. La recién casada, al pisar el umbral de su hogar, le ofrecía un sacrificio y le entregaba una moneda; y después de una ceremonia fúnebre, se sacrificaban dos carneros a su intención y para purificar la casa. El Lar familiar solía representarse bajo la figura de un joven de ensortijados cabellos, vestido con una corta túnica y haciendo ademán de iniciar un paso de danza. Por encima de su cabeza levanta el ríton, del que cae el vino, que va a parar a una pátera.

En la vida familiar intervenían numerosas divinidades. Hasta aquí hemos citado algunas de las que cuidan del nacimiento y primeros pasos del niño, y al tratar de los epítetos de Juno nos hemos referido a las que presidían las diversas ceremonias de la boda. Aún cabría añadir: Orbona, diosa protectora de los huérfanos; Viriplaca, que zanja las disensiones entre marido y mujer; Deverra, Intercidona y Pilumno, divinidades de la escoba, el hacha y el almirez, cuya intervención, en el instante del alumbramiento, ahuyentaba los malos espíritus agresivos. Incluso en la habitación de los esposos se colocaba una cama destinada a Pilumno y a su hermano menor, Picumno, dioses que tenían la misión de velar por el recién nacido...



Trajano ofreciendo un sacrificio a Apolo. Bajorrelieve del Arco de Constantino. Roma. (Fot. Anderson)

TRANSFORMACIÓN DE LA MITOLOGÍA ROMANA

LA CONSTRUCCIÓN DE GRECIA. En el siglo III antes de Jesucristo, el poeta Ennio enumeró los doce grandes dioses del panteón greco-romano, que son los siguientes: Juno, Vesta, Minerva, Ceres, Diana, Venus, Marte, Mercurio, Jove (Júpiter), Neptuno, Vulcano y Apolo.

Con esto puede verse ya claramente la importancia de la transformación. Jano y Saturno,

más, por su mediación entraron sus compatriotas en el panteón romano. En el siglo V, la Sibila de Cumas, sacerdotisa de Apolo, propuso al rey Tarquino la compra de nueve libros de profecías. Por dos veces consecutivas, el Rey rechazó la insinuación, alegando que el precio era demasiado alto, ante lo cual la sacerdotisa arrojó al fuego tres libros cada vez, y dobló el precio de los restantes. Finalmente, Tarquino decidió adquirir los tres últimos, que se conservaron en el templo del Capitolio y son conocidos como los *Libros sibilinos*.

En ellos se explicaba cómo alcanzar el favor de las divinidades extranjeras griegas y orientales. Así, Apolo entró en Roma en 431, a raíz de una peste. Análogo motivo se aduce para explicar la introducción, en 293, del dios de Eleusis, Esculapio, simbolizado en la figura de una serpiente.

Uno tras otro, todos los grandes dioses de Grecia entraron en el marco de la religión romana, unos consolidando situaciones ya establecidas, y otros aportando cultos completamente nuevos. Al mismo tiempo aparecieron los modos de orar y ritos helénicos, entre



Ofrenda a Isis. Estucos procedentes de la llamada «Casa de la sacerdotisa de Isis», en los jardines de la Farnesina. Roma, Museo Nacional. (Fot. Alinari)

divinidades puramente itálicas, perdieron oficialmente su primacía, aun cuando siguieron gozando de un culto muy extendido. Los demás grandes dioses agregaron a sus atribuciones las que poseían con otro nombre en el panteón griego, al propio tiempo que cambiaba su naturaleza, ya que, de meras abstracciones que eran, llegaron a adquirir carácter antropomórfico. Algunas divinidades secundarias ocuparon primeros lugares: así, Ceres, Diana y Venus adquirieron su pleno desarrollo al asimilar la naturaleza de Deméter, Ártemis y Afrodita. Neptuno, personaje insignificante y de funciones mal definidas, se agregó el imperio marítimo de Posidón, y Liber Pater, oscuro campesino itálico, quedó vinculado a la suerte de Iaccho-Dioniso, a quien los etruscos llamaron Fufluns.

Apolo irrumpió con aires de absoluta novedad en el cuadro de las divinidades romanas, y conquistó en él un lugar de primer orden. Ade-

entre estos últimos, los *lectisternia* y las *supplicationes*. Para celebrar un lectisternio se instalaban unos lechos (*pulvinar*), destinados, por parejas, a los dioses, y encima se depositaban sus correspondientes efigies, ante las que se comía. El primer lectisternio fue celebrado en 399 a. de J. C. Las *supplicationes* consistían en procesiones públicas que, partiendo del templo de Apolo, recorrían diversos santuarios de la ciudad.

La helenización de la mitología romana, que se inició pronto, siguió un proceso de desarrollo regular y rápido, que finalizó entre los siglos I y el II. Tito Livio atribuye a la crisis política moral de las guerras púnicas el retroceso que sufrió la tradición ante las influencias extranjeras.

LA APORTACIÓN ORIENTAL. Las divinidades de Oriente se introdujeron en Italia e abandonar ninguna de sus atribuciones y ritos.

Su personalidad se conservó íntegramente, de tal modo que más que de adaptación debe hablarse de un simple trasplante.

De Asia Menor. Cibeles, la gran diosa de Frigia, fue la primera en ser introducida en Italia, junto con su esposo Atis, con el nombre de *Magna Mater deum Idaea*. En 205 antes de Jesucristo, como los romanos, aterrorizados por una lluvia de piedras, consultaron los *Libros sibilinos*, éstos garantizaron que Aníbal, que entonces estaba todavía en los Abruzzos, sería expulsado de Italia por influencia de la Gran Madre del Ida. El Senado destacó una embajada para recibir el aerolito negro que enviaba el rey Atalo, y que era considerado como el asiento de la diosa. La piedra sagrada fue recibida en Ostia por Escipión Násica, «el mejor ciudadano de Roma», y unas matronas la transportaron al Palatino, depositándola en el templo de la Victoria. Esto ocurrió el abril del 204, y el 202, Aníbal fue vencido en Zama por Escipión el Africano. Entonces se construyó un templo dedicado a Cibeles en la cumbre del Palatino, y también se instituyeron en su honor unos juegos, los *Ludi Megalenses*. El culto a Cibeles alcanzó su apogeo a comienzos del Imperio.

Otra divinidad del Asia Menor, Ma, personificación de la fecundidad de la Naturaleza, fue introducida en Roma por el dictador Sila hacia el año 85 antes de Jesucristo.

Egipto. El culto a Isis y Serapis penetró en Italia por Sicilia y el sur de la Península. Al principio, durante el siglo II, lo practicaron sólo los esclavos y libertos; luego realizó progresos, y el Senado intentó contenerlo, pero no pudo impedir que se difundiera por el centro y norte de Italia. Calígula lo instauró solennemente en Roma y edificó el templo de Isis Campestris en el Campo de Marte, y Caracala construyó un nuevo santuario en el Quirinal.

Los dioses egipcios, sin perder jamás su carácter, gozaron de dilatada popularidad en Roma. Estuvieron especialmente en boga en el

siglo III, y se recuerdan procesiones en honor de Isis celebradas a fines del siglo IV.

Siria. Atargatis, conocida también como Dea Syria, fue la primera divinidad que penetró en Roma, en el siglo II antes de Jesucristo. Al principio, sus adoradores eran los esclavos.

Las sucesivas anexiones que fueron llevando a cabo los romanos, tuvieron como consecuencia la asimilación de los cultos de los países conquistados. Los numerosos Baales sirios, así como

la diosa Baltis, fueron introducidos a raíz de las levadas en el país, pues es sabido que los sirios, excelentes soldados, fueron incorporados por los emperadores al ejército romano.

Sus cultos quedaron establecidos desde el siglo I, y su apogeo puede situarse en el III. El emperador Heliogábalo trató de que el Baal de Éfeso fuese reconocido como la divinidad principal del Imperio.

Persia. El culto a Mitra, último en aparecer en Roma, data del siglo I a. de J. C. Fue muy importante, y persistió hasta el fin del paganismo. Lo practicaron los funcionarios

imperiales, e incluso los emperadores. Así, Cómodo figuró entre los iniciados en sus misterios, y Diocleciano consagró en Carnuntum, a orillas del Danubio, un templo a Mitra, como «protector del Imperio».

* * *

Estamos muy lejos ya de las sencillas divinidades rústicas que adoraron en tiempos remotos los campesinos del Lacio. En su mayor parte, tuvieron que ceder su sitio a divinidades de más rumbo, o asimilarse a ellas para no desaparecer del todo. Y las que continuaron subsistiendo, amparadas en la devoción popular que persistió en la gente del campo, no son sino figuras desvaídas, y, en todo caso, representan un papel del pariente pobre en el suntuoso panteón divino que Roma, señora del Universo, se edificó a tenor de su grandeza.

F. Guirand y A.-V. Pierre



La loba amamantando a Rómulo y Remo. Reverso de moneda romana. París, Biblioteca Nacional. (Fot. Larousse)



El dios Cernunnos, acurrucado. Lleva en una mano un collar, y con la otra agarra una serpiente de cabeza de carnero. Lo rodean animales de varias clases. Placa de plata del vaso de Gundestrup. Copenhague, Museo

MITOLOGÍA CÉLTICA

MITOLOGÍA PRECÉLTICA

Cuando los celtas invadieron la Galia, alrededor del siglo IX a. de J. C., se encontraron con numerosos vestigios religiosos, cuya paternidad les fue atribuida posteriormente. En realidad, se trata de testimonios de poblaciones anteriores, que se remontan, al parecer, a los tiempos neolíticos: son los *dólmenes*, o galerías cubiertas, y los *menhires*.

Los *dólmenes* tienen un carácter funerario que pocos discuten ya. En cambio, respecto de los *menhires*, cuyo exacto destino sigue siendo problemático, se puede opinar en diversos sentidos, ya interpretándolos como ídolos primitivos, ya considerándolos como símbolos religiosos, análogos a los *betiles* venerados por los pueblos semíticos. Sea como fuere, no cabe duda de que los *menhires* han sido objeto — incluso después de la época neolítica — de un culto persistente, en relación con el culto naturalista de las peñas y las piedras. A falta de testimonios directos, he aquí unas pruebas indirectas: primero, el edicto promulgado en Aquisgrán, en 789, por Carlomagno, quien, recapitulando los decretos de los concilios de Arles (452), Tours (567), Nantes (658) y Toledo (681), prohibía tributar culto a árboles, piedras y fuentes,

y prescribía la destrucción de todos los ídolos. En segundo lugar, la veneración y el terror supersticioso de que han sido objeto hasta nuestros días las piedras hincadas, llamadas con frecuencia *pedras de las Hadas* o *pedras del Diablo*. Y, por último, el hecho de que, cuando el Cristianismo se estableció en la Galia, para no enfrentarse con las creencias populares, trató de canalizar, por así decir, en un sentido cristiano, el culto a las piedras sagradas, poniendo en algunas el símbolo de la nueva fe, la cruz de Jesucristo, bien en lo alto de la piedra, bien grabada en una de sus superficies.

Los *menhires*, que por lo general se presentan aislados, aparecen a veces en agrupaciones rectilíneas, como la de Carnac (Morbihan), que se extiende aproximadamente a lo largo de 3 km. El destino de estas líneas de *menhires* sigue aún en el misterio. Otras veces, las piedras están dispuestas en forma circular, y constituyen los llamados *cromlechs*. ¿Se trata acaso de monumentos religiosos, de templos solares o de lugares de sacrificio? La ausencia de toda indicación precisa obliga a la mayor cautela al pronunciarnos por una u otra de estas hipótesis.

En distintas piedras pertenecientes a *dólmenes* hay algunos dibujos inscriptos que tie-

nen, por lo general, carácter geométrico, aunque algunos presentan figuras de carácter simbólico. Si puede resultar exagerado ver en ciertos signos yuguiformes representaciones esquemáticas de un dios cornudo — prototipo del que se encontrará en la mitología céltica propiamente dicha —, en cambio, las figuraciones de hachas con mango sólo pueden sugerir una relación con el culto del hacha, que florecía en la cuenca mediterránea en la época de la civilización egea.

Del período neolítico hay otras supervivencias religiosas de carácter más relevante. En efecto, en algunas grutas artificiales del Marne, o en galerías cubiertas del Sena y del Oise, se han encontrado representaciones, más o menos esquemáticas, de una divinidad antropomórfica. Se trata de tableros de piedra cuyo remate semicircular forma una especie de arco superciliar, del que destaca una enorme nariz. Debajo, delimitando en cierto modo el rostro, aparece un collar, y más abajo todavía se bosquejan, a veces, unos senos. Estos ídolos tenían, con toda probabilidad, la misión de velar por los depósitos funerarios.

De más entidad son las estatuas-menhires del sur de Francia, descubiertas en el Aveyron,



Menhir bretón.
(Fot. Arch. Phot. d'Art)



Menhir cristianizado de Kilgarven (Irlanda)
(Fot. W. Lawrence)

Tarn y Gard. Se trata de estelas de 1 a 2 m. de altura, toscamente esculpidas por ambos lados. La cara está representada simplemente por un surco vertical, que indica la nariz, y dos agujeros, que representan los ojos. Los brazos y las piernas son líneas paralelas, y el trazado de los dedos es elemental, a base de cinco divisiones. Todas estas figuras aparecen con un ceñidor, más abajo del cual el dibujo de las piernas hace pensar en franjas. Con toda probabilidad, estas estatuas-menhires tenían también un destino funerario.

Sin perder tiempo en indagar los orígenes de este ídolo neolítico, que se ha relacionado con figuras análogas de época premicénica — lo cual parece sugerir una corriente de civilización que, partiendo del Asia Menor, se habría propagado, a través de la Península Ibérica y la Galia, hasta las Islas Británicas —, nos limitaremos a dejar constancia aquí de que antes de la llegada de los celtas existía en la Galia una rudimentaria estructura mitológica, que se desarrollaría en las Edades posteriores. (Véase J. DECHELETTE, *Manuel d'archéologie préhistorique*, vol. I, páginas 594 s.).



Alineamientos de Kermario en Carnac (Morbihan). (Fot. Arch. Phot. d'Art)

LOS CELTAS CONTINENTALES

INTRODUCCIÓN

Es difícil llevar a cabo un detenido estudio de las divinidades que adoraban los galos, y ello por tres razones. Primero, porque la religión gala fue en sus orígenes un tipo de animismo que no suponía representaciones figuradas. Los galos no imaginaban en una forma concreta las fuerzas de la Naturaleza objeto de su adoración. De aquí que no hayan dejado rasgos figurados de las mismas, en dibujo o en relieve. No obstante, César, pretendía haber visto « simulacros de Mercurio », es decir, de la divinidad que identificó con esta denominación romana. Lo que seguramente encontró fueron piedras hincadas o menhires, cuya forma evocaría en él la imagen de las columnas cuadradas que figuraban el símbolo de Hermes, el « Mercurio » de los griegos.

El segundo motivo es que jamás hubo en la Galia, con toda probabilidad, una religión nacional. Ciertamente es que César declara que « todos los galos afirman descender de Dis pater », lo cual daría pie para suponer una creencia común. Por su parte, C. Jullian cree que « los celtas, desde la época en que formaron un solo cuerpo y se agruparon bajo un mismo nombre, tuvieron un dios soberano, un dios nacional por excelencia, el dios del pueblo », identificado por este historiador con Teutates. Frente a este autorizado juicio, al parecer hay que admitir más bien que el particularismo galo se extendió igualmente a los asuntos de la religión. Los celtas no lograron alcanzar el grado de asimilación que transformó en divinidades nacionales

los dioses locales de distintas provincias, lo cual ocurrió, por ejemplo, en Grecia. Los dioses galos eran dioses de clan o de tribu, y su culto se limitaba a un exiguo territorio. Esto explica su multiplicidad, así como la confusión que reina en el panteón galo, no sólo porque no existe aquí jerarquía alguna, sino también porque las divinidades que lo integran son vagas y borrosas, debido, sin duda, a que ninguna de ellas irradia una personalidad bas-

tante destacada para que las leyendas hayan podido cristalizar en torno suyo.

Pero — y éste es el tercer motivo de dificultad — aunque hubiera sido de otro modo, tampoco nos habríamos podido enterar, porque la literatura religiosa de los galos, al quedar constituida, resultó ser de carácter exclusivamente oral. Los incontables versos que, según César, hacían recitar los druidas (de *daru-vid*, vidente en alto grado, sapientísimo), de memoria, a sus discípulos, los cantos de victoria a que se refiere Tito Livio, se perdieron para siempre al perecer los labios que los repetían. Sólo subsistieron algunas inscripciones votivas y funerarias existentes en estelas y bajorrelieves — aun así pertenecen a una época en que había comenzado ya la asimilación de las divinidades locales por parte



Estatuilla-menhir de los Maurels (Tarn). Época neolítica. Rodez, Museo. (Fot. Museo de Saint-Germain-en-Laye)

de las romanas —, unas cuantas fórmulas mágicas y un calendario.

Nos encontramos, pues — por lo que respecta a los celtas del Continente —, en presencia de una mitología sin mitos, lo cual no deja de ser decepcionante, sin contar con que nos obliga a levantar una simple lista de divinidades, cuyo carácter y atribuciones resulta incluso difícil precisar en muchos casos. Sin embargo, al pasar revista a las creencias religiosas de los galos y al seguir su evolución desde sus orígenes hasta la conquista romana, tendremos ocasión de comprobar cómo aquéllos superaron el primitivo animismo y se elevaron progresivamente a una concepción antropomórfica de la divinidad.

EL POLITEÍSMO NATURALISTA

Los galos, que eran politeístas como todos los primitivos, veneraron sobre todo a ciertas divinidades tópicas — es decir, vinculadas a un lugar determinado — o regionales.

Culto de las aguas. Los galos divinizaron las alturas, las cumbres de las montañas. El pico de Ger (*garrus deus*), en los Bajos Pirineos, fue considerado como tal hasta fines de la ocupación romana, mientras que otras cumbres se vieron privadas del rango de divinidad, para descender al de simple morada de los dioses, como le ocurrió al Puy-de-Dôme, cuyo nombre, Dumias, correspondiente al dios tutelar de la montaña, acabó por convertirse en un simple epíteto acumulado al « Mercurio », cuyo templo y efígie se levantaron sobre esta cumbre.

Pero donde aparece más claro el carácter naturalista de la religión celta es en el culto a las aguas (ríos, fuentes y manantiales). Diva, Deva, Devona, « divina », era un apelativo que recibían frecuentemente los ríos galos y de la Céltica continental, del que aún son testimonio sus denominaciones actuales: Dive, Divone, Deheune. Nemausus, dios tutelar de la ciudad de Nîmes, era el genio de su fuente, como Icaunus lo era del Yonne, etc. Numerosos eran los celtas de Bélgica que se ufanaban de llamarse Rhenogenus, « hijo del Rin ». Borvo, Bormo o Bormanus, « hirviente », era el dios de las fuentes termales, que han dado nombre a varias estaciones, donde brotan aguas a elevada temperatura, como La Bourbole, Bourbonne, Bourbon-Lancy o Archambault.

La más caracterizada de estas divinidades es Epona. Siempre va en compañía de un caballo, con el que forma un grupo inseparable. Suele sentarse de lado sobre su montura, va envuelta en holgado ropaje y lleva una diadema. Sus atributos son un cuerno de la abundancia, una pátera y unos frutos, con lo que se nos muestra como la diosa de la abundancia agrícola. Pero como, en rigor, el agua es lo que determina la

fertilidad del suelo, Epona tiene también este carácter de diosa de las aguas, y constituye la réplica exacta de la fuente Hipocrene. En efecto, sus dos nombres se corresponden (*epos, ona* = *hippos, krene*), y ambos significan « fuente del caballo ». Por lo que respecta a la presencia del caballo junto a la diosa, recuérdese el papel de este animal en la leyenda de Posidón.

El culto a Epona, muy popular en Galia, como lo atestigua un considerable número de representaciones de esta divinidad, pasó luego a la Península Itálica y llegó hasta la propia



La diosa Epona. Bronce antiguo. París, Biblioteca Nacional. (Fot. Giraudon)

Roma. Pero se olvidó su significación primitiva, y Epona se convirtió en la diosa de los caballos. Por eso podía verse su imagen colocada en las cuadras.

Culto de los árboles. Las aguas fecundan las extensiones boscosas. Por eso, los celtas hicieron objeto de su adoración los árboles y los bosques. Vosegus fue el dios tutelar de los « Vosgos » silvestres; Ardvina, la ninfa de las « Ardenas », y Ardnoba, la de la Selva Negra.

En la región pirenaica, cierto número de inscripciones latinas nos dan a conocer nombres de divinidades vegetales: Robur, el roble; Fagus, el haya; Tres Arbores, tres árboles; Sex Arbores, seis árboles; Abellio, el manzano (compárese con *apple, apfel*, de los idiomas germánicos); Buxenus, el boj.

Venerado en toda la Galia, el roble pudo ser considerado por ciertos autores como el dios

supremo de los galos. «Los druidas tienen sus santuarios en los robledales —dice Plinio el Viejo— (*Historia Natural*, XVI, 249), y no efectúan ningún rito sagrado sin hojas de roble. Creen que la presencia del muérdago revela la del dios sobre el árbol que lo tiene... Lo recogen

Culto de los animales. Los celtas del Continente adoraron también diversos animales. El caballo, el cuervo, el toro y el jabalí eran considerados como sagrados, y sirvieron para dar nombre a determinadas ciudades (Tarvisium, Lugudunum [de *lugos*, cuervo]) y tribus (los Taurisci, los Brannovices, los Eburones); están representados en monedas y bajorrelieves. En las Ardenas era adorado el jabalí. Los Helvecios de las proximidades de Berna veneraban a la diosa Artio, es decir, «la osa», que puede parangonarse, por sus funciones, con la Ártemis griega.

En el museo de Aviñón, y con el nombre de «monstruo de Noves», existe un oso, sentado sobre sus patas traseras, que tritura con sus mandíbulas un brazo humano y descansa sus patas delanteras sobre sendas cabezas, también humanas. Se cree que este monstruo devorador de hombres representa algún ídolo primitivo.

Cuéntanse también entre los dioses zoomorfos las serpientes con cabeza de carnero, que aparecen en no pocos monumentos. Por lo general están asociadas a un dios, que las agarra por el cuello o las tiene sobre las rodillas. Esta última actitud permite, al parecer, descartar la idea de una lucha entre el dios y unos poderes maléficos simbolizados por las serpientes, e invita más bien a considerar estos animales como compañeros de la divinidad, probablemente dioses etónicos.

Lo mismo puede decirse de la serpiente con cuernos que suele figurar a ambos lados del Mercurio galo.

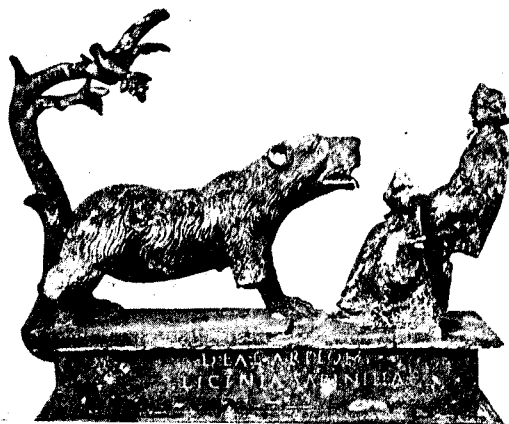
De los animales divinizados, el toro es el que parece ser objeto de un culto más difundido, lo cual no puede sorprender si pensamos que es el símbolo de la fuerza y de la potencia genésica, y está igualmente divinizado en otras mitologías — por ejemplo, el toro cretense —. Sin embargo, el toro galo se presenta con ciertas características curiosas.



Mapa de Europa Occidental

con gran ceremonia. Después de haber sacrificado dos toros blancos, un sacerdote, con vestidura del mismo color, sube al árbol y corta con una hoz de oro el muérdago, que se recoge en una tela blanca ».

La veneración por esta planta ha dejado huellas en las costumbres actuales, y muchos la consideran más o menos seriamente como indicio de buen augurio. La fuerza de esta tradición es más operante aún al otro lado del Canal de la Mancha.



La diosa Artio, adorada por los helvecios de la región de Berna. (Fot. Arch. Phot. d'Art)

En un altar galorromano, exhumado en París, aparece, de pie junto a un árbol, un toro que tiene dos grullas en la espalda y una en la cabeza. Es el Tarvos trigaranus (o toro de las tres grullas). ¿Qué significación hay que atribuir a estos tres animalitos asociados al toro? Es verdad que las mismas aves pueden verse también en los relieves del arco de triunfo de Orange, y que figuran repetidas veces en los relatos legendarios de la epopeya irlandesa. Sin embargo, pensando en que existe en la mitología gala un dios tricéfalo — del que se tratará más adelante —, y que se conocen representaciones de toros con tres cuernos, se ha creído que el epíteto *trigaranus* no era sino una versión deformada de un posible *trikaranos*, «el de tres cabezas», y que el toro que se adoró primitivamente era un animal tricéfalo, relacionado con el dios tricéfalo Cernunno.

LOS DIOS ANTROPOMÓRFICOS GALORROMANOS

La tríada gala. Por los tiempos en que César invadió la Galia, constituyóse un panteón antropomórfico al margen de las divinidades indígenas elementales. El altar galorromano de París, que presenta en una cara el «toro de las tres grullas», ofrece en otra la representación de un dios leñador que corta unas ramas con su hacha. Esta divinidad es Esus, citado por Lucano en su *Farsalia* (canto I, versos 444 ss.) junto con otros dos dioses sanguinarios de la tríada gala:

... Immitis placatur sanguine diro
Teutates, horrensque feris altaribus *Esus*
 Et *Taranis* Seythicae non mitior ara Dianae.

Esus, «erizado», «el de feroces altares» (véase *herus*, «señor»), era considerado por las tribus sep-

tentrionales de la Galia — y especialmente por los Parisii — como el origen y causa primera de los demás dioses. Si bien carecemos de datos suficientes para establecer con exactitud el carácter de esta divinidad, que, según ciertos autores, no es sino una forma del dios soberano Teutates

en tal caso, *Esus* sólo sería, en sus orígenes, un simple epíteto de este Teutates —, Esus puede ser considerado, en general, como «un dios fundamentalmente homicida, que inspira las luchas y causa estragos en las batallas» (Jullian). Se le inmolaban todos los enemigos, tanto durante el combate como después del mismo; pero el sacrificio más de su agrado era el que consistía en colgar de un árbol a la víctima. Aún podríamos añadir que D'Arbois de Jubainville lo identificó con el héroe irlandés Cuchulainn.

De Taran, dios del trueno y de la tormenta, del rayo y de la lluvia — análogo, por tanto, al Júpiter de los romanos —, no tenemos más noticias que las que nos proporciona el pasaje de Lucano.

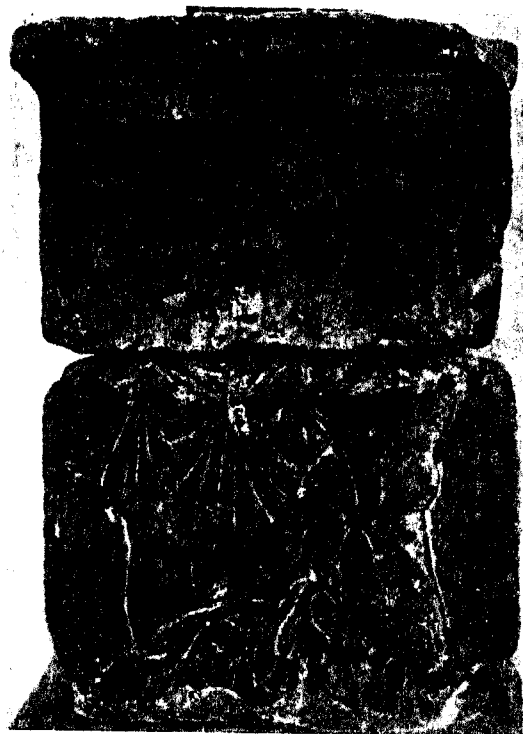
Teutates tiene ya una personalidad más relevante, aunque sus rasgos no estén completamente definidos. Como parece deducirse de su nombre, en el que figura el tema *teuta*, *touta*, que significa «pueblo», es el «padre del pueblo», el dios de la tribu. Jullian lo considera como «la principal divinidad entre las comunes a todos los galos», y le atribuye cuanto César



Dios galo, sentado, que lleva en sus manos serpientes con cabeza de carnero. (Fot. Arch. Phot. d'Art)



«Tarvos Trigaranus», o «el Toro de las tres grullas». Altar de París. Cluny, Museo. (Fot. Arch. Phot. d'Art)



El dios Esus, armado con el mazo. Altar de París. Cluny, Museo. (Fot. Giraudon)

refiere acerca de los dioses de la Galia, que este autor clásico asimiló a Marte, Apolo y Mercurio. Así, siguiendo a Jullian, Teutates, «dios nacional de los galos, fue no sólo su primer ascendiente, sino también su legislador, y, además, el guardián, el árbitro y el defensor de sus tribus». Sin embargo, creemos que estas palabras no están exentas de arbitrariedad, pues si Teutates hubiese reunido verdaderamente las atribuciones que Jullian le asigna, César, que conoció sin duda el asunto mucho mejor que los modernos, habría hablado de un solo dios y no de varios dioses. Por lo demás, Jullian reconoce que Teutates, sin dejar de ser un nombre propio e individual, es más bien un calificativo de tipo genérico, susceptible de ser aplicado a divinidades distintas. En realidad, en las inscripciones, el nombre de Teutates aparece asociado sólo al nombre de Marte (Marti Toutati), lo cual sólo permite ser interpretado de dos modos: o Teutates es un calificativo divino aplicado a Marte — es decir, «a Marte, dios nacional» —, o bien conserva su valor de nombre propio, y entonces significaría «Teutates, equivalente a Marte». De cualquier forma, Teutates sería una divinidad fundamentalmente guerrera.

Sin embargo, toda hipótesis es aventurada y de precarios fundamentos, por cuanto estos dioses celtas, que, según Lucano, exigían sacri-

ficios humanos, se confundieron pronto con los de la mitología romana que tenían con ellos algún punto de contacto. En más de un caso se diversificaron sus características y aparecieron en dos o tres divinidades romanas diferentes.

El Mercurio galo. César (*De Bello Gallico* IV, 17) enumera, latinizándolas, las cinco divinidades principales que adoraron los galos. «Está, en primer lugar, Mercurio, que es considerado como el inventor de todas las artes útiles y el protector de los caminos y los viajeros. Lo juzgan todopoderoso en el negocio y en las cuestiones de dinero».

De este texto se desprende que el Mercurio galo, si bien presenta atribuciones que recuerdan las de su homónimo latino, tiene en realidad un campo de acción mucho más vasto, pues no sólo es el protector de viajeros y mercaderes, sino también el de «todas las artes útiles», lo cual equivale a decir que es el dios civilizador por excelencia. Procurando, pues, no seguir por la falsa vía por la que pudiera conducirnos la asimilación que del mismo hace César, conviene que lo consideremos, desde el primer momento, como la divinidad principal del pueblo galo. Además, si se adoptara la tesis de Jullian, el Mercurio galo sólo sería una interpretación romanizada del dios nacional Teutates.

Su culto cubrió un área muy extensa. Como muestra de ello tenemos cierto número de voces toponímicas en las que se perpetúa el nombre de Mercurio, tales como Mercurey, Mercueil, Mercœur, Mirecourt, Montmartre — por Montmercre, es decir, « Monte de Mercurio » —. Se le dedicaron asimismo numerosas estatuas: una de ellas, de bronce, obra del artista srlo Zenodoro, que empleó diez años en esculpirla, tenía 40 m. de altura y se levantaba en el grandioso templo de Mercurio arverno edificado en la cumbre del Puy-de-Dôme; otra, de plata maciza, fue descubierta en el jardín del Luxemburgo, en París. Además de dios de los negocios, este Mercurio galo fue también, en parte, una divinidad guerrera. En calidad de tal se le dio el nombre de Albiorix (« rey del mundo ») y de Rīgīsamōs (« muy real »).

En razón de su entronque con Hermes-Mercurio, el Mercurio galo aparece representado con los mismos rasgos físicos y atributos. Así, es corriente verlo como un joven imberbe, con alas en los tobillos, por lo general de pie, y raramente sentado. Tanto si está desnudo como vestido con una clámide, cubre su cabeza con un pétaso, y lleva, además, el caduceo. Sus animales simbólicos son el macho cabrío y el gallo. A veces está a su lado la serpiente con cuernos, a la que ya nos hemos referido. El Mercurio galo tenía como páredro a la diosa Rosmerta.

Ogmio. Luciano, escritor griego del siglo II, dedicó a una divinidad, que denomina Ogmio,

una obrita en la que nos dice que vio representado al dios con los rasgos de un anciano lleno de arrugas y casi calvo, vestido con una piel de león y empuñando una maza, por lo que lo asimila a Heracles (Hércules). Sin embargo, la fuerza de este Hércules céltico no está en su vigor físico, sino que tiene por símbolo las cadenas con las que su lengua queda atada a los oídos de quienes lo escuchan. Este Ogmio es un héroe civilizador; es el dios de la elocuencia y de los discursos persuasivos, que en la mitología irlandesa aparece como Ogme, el inventor de los signos ogámicos. Es posible, pues, que Ogmio sea una de las encarnaciones o aspectos que adopta Mercurio-Teutates, ya que, como es sabido, la elocuencia era una de las características nacionales de los galos: *argute loqui*.

César añade: « Después de Mercurio, los galos adoran a Apolo, Júpiter, Marte y Minerva, dioses de los que se forman aproximadamente la misma idea que los demás pueblos ».

El Apolo galo. Apolo, el divino sanador, alejaba las enfermedades y presidía las fuentes cuyas aguas tenían propiedades curativas. Quizá se refieran a él las denominaciones de Borvo, Bormo o Bormanus (véase anteriormente). Era adorado también con el apelativo de Grannus (« brillante ») en Graunes (Vosgos), en Graheim (Wurttemberg) y en Aqua Granis (Aquisgrán). Según Dion Casio (LXXVII, 15), el emperador Caracala, en 215, le tributaba el mismo culto que a Esculapio o Serapis. En



Ruinas del templo de Mercurio en la cumbre del Puy-de-Dôme. A lo lejos puede verse la cadena de colinas.
(Fot. Arch. Phot. d'Art)



El Mercurio galo, con los animales que le están consagrados: el macho cabrío, el gallo y la tortuga. (Fot. Arch. Phot. d'Art)



Otro aspecto del Mercurio galo, barbudo y con atuendo de viajero. (Fot. Arch. Phot. d'Art)

la región del Danubio, este Apolo recibía el epíteto de Belenus («resplandeciente»), y, a veces, el de Toutiorix («rey de la tribu»). También fue relacionado con la diosa Sirona, que presidía los manantiales.

El Marte galo. Marte es el dios de la guerra, aunque es difícil decir cuál es la divinidad gala que se le puede asociar. No estamos seguros de que ésta sea Esus, y lo más probable es que cada tribu celta haya tenido para la guerra un dios específico, y que más tarde, en el período de asimilación, se haya dado indistintamente el nombre de Marte a todos ellos, con lo que la denominación primitiva sería un mero apelativo. Así se explican los

epítetos que tuvo el Marte galo en distintas localidades: Segomo («victorioso»), en el Valle del Ródano y en Borgoña; Beladon o Belatu-cadros («destructor»), entre los bretones; Camulus («poderoso»), en Auvernia (comparése, en Irlanda, *Cumhal*, padre de Finn); y, además, otros, como Leherennus («el primero entre los dioses»), Dunates («protector de ciudades»), Caturix («rey de los combates»), etc.

Pese a lo extendido de su culto, del Marte galo — y lo mismo puede decirse de Apolo — no ha llegado hasta nosotros ninguna representación que lo caracterice como tal. Los artistas galorromanos se contentaron con prestarle los consabidos rasgos de la tradición grecorromana.

Minerva. Minerva, diosa de las Artes y de los Oficios, puede ser parangonada, en el marco de la mitología celta, con la diosa Belisama («semejante a la llama»), especie de vestal que tutelaba las industrias del fuego, si bien parece que esta función puede asignarse a la diosa Sirona, pádreo de Apolo, y a Rosmerta, que lo es de Mercurio. Sin embargo, esta última, que aparece a menudo con un cuerno de la abundancia, puede ser considerada

también como símbolo de la Tierra fecunda, y en tal caso correspondería a la Bona Dea de los latinos.

El Júpiter galo. Júpiter no ocupa en el panteón galo el lugar eminente que hemos visto posee en Roma, y sólo es la personificación del



El Júpiter galo representado con la rueda que le sirve de símbolo. Junto a él aparecen Mercurio y una serie de animales reales o fantásticos, entre los cuales se encuentra la serpiente con cabeza de carnero. Placa de plata del vaso de Gundestrup. Copenhague, Museo. (Fot. Arch. Phot. d'Art)

cielo luminoso y de la tempestad, atribuciones que los galos vincularon a la divinidad que llamaban Taran. Júpiter es también el dios del Sol, como puede inferirse de su atributo ordinario, la rueda o el disco, lo cual lo asimila a Belenus. En este aspecto es un dios benéfico, dispensador del calor y madurador de las mieses en los campos.

Dís pater. Dís pater es el nombre con que César designa una divinidad, padre común « del que todos los galos se glorían de proceder »,

nas desnudas. Sus atributos son el martillo pilón y un vaso para beber. Si consideramos que el martillo es el atributo del Tor germánico, y que el vaso es el símbolo del agua, « principio de la humedad generatriz », no será difícil ver en « el dios del martillo pilón », llamado, en la Galla belga, Sucellus — « que tiene un buen martillo » —, la divinidad que Lucano denomina Taranis (de la voz celta *taran*, « trueno » (véase *Tor*, *Donar*, *Donner*).

En la Galla narbonense, este mismo dios fue conocido con el nombre de Silvanus, y acerca del

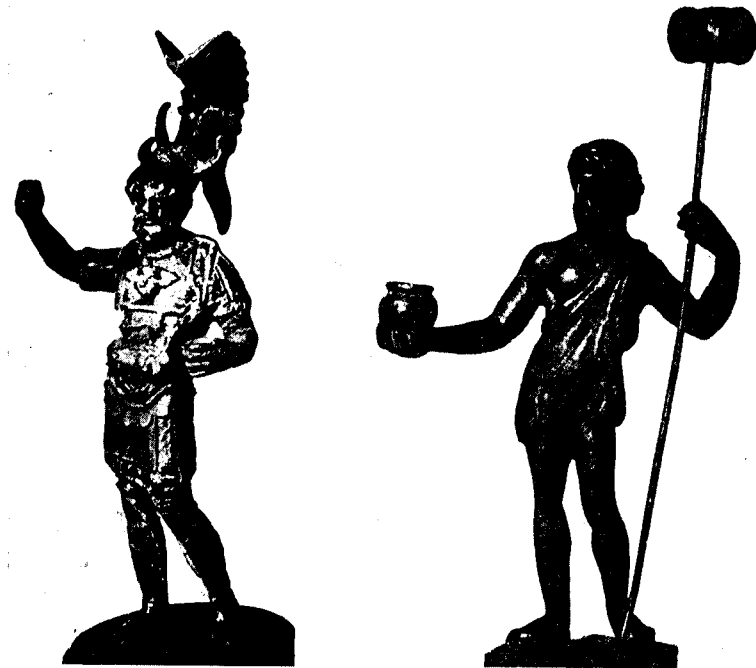
mismo cabe preguntarse si el instrumento no sería una herramienta de leñador. De ser así, habría que considerar al dios del martillo pilón como una divinidad campestre, un dios pastoral protector de ganados y cosechas.

A veces el instrumento es una hoz, y el pie del dios se apoya en un tonel, lo cual tal vez indique que se trata de una divinidad báquica.

Sea como fuere, cualquier precisión es aquí arriesgada, y Sucellus sigue siendo una divinidad misteriosa. Su páredro se llamaba Nirvana o Nantosuelta, nombre este último que designa, según Jullian, una diosa de combate o de victoria.

Cernunno. Acaso haya que evocar al enigmático Dís pater para caracterizar a otra divinidad, de aspecto bastante extraño, conocida como Cernunno (« el cornu-

do »), nombre que alude a la cornamenta de ciervo con que adorna su frente. En las representaciones que poseemos de este dios, aparece, por lo general, sentado y con las piernas cruzadas; suelen figurar con él otras dos divinidades, pero a veces es representado solo, y entonces lleva una triple cabeza, una de frente y dos de perfil; también aparece en ocasiones con dos cabezas de menor tamaño, unidas al cráneo por encima de cada oreja. Este dios tricéfalo, especie de Serapis galo, es de difícil interpretación. Suele tener a sus pies una serpiente cornuda o con cabeza de carnero, lo cual sugiere una explicación ctónica, tanto más cuanto que existen bajorrelieves que representan a Cernunno luchando con Mercurio Teutates, contiendas en las que este último parece vencer, simbolizando con ello la victoria de la fuerza radiante o guerrera sobre el poder de las tinieblas.



El Marte galo. A la derecha: Dís pater o Sucellus, con sus atributos: el mazo y, un recipiente para beber. (Fot. Arch. Phot. d'Art)

como enseñaban los druidas. Esta divinidad, de carácter — o tal vez de origen — subterráneo, sería una especie de Plutón galo. Acerca de ella no tenemos más datos que la breve cita del autor latino antes mencionado, por lo que es difícil identificarla. También es aventurada toda conjetura sobre su atributo, sea éste el hacha, que en sus manos — como en las de Esus — simbolizaría la potencia destructora y guerrera, sea el martillo pilón, con el que desencadenaría el trueno.

Sucellus. Sucellus es interpretado como una divinidad bastante enigmática, que aparece en distintos monumentos en figura de un hombre barbudo y con largos cabellos, de cuerpo pequeño, vestido con un blusón atado a la cintura y ajustados calzones, o tal vez con las pier-



Tríada gala. En el centro, Gernunno tricéfalo, Beaune, Museo. (Fot. Museo de Saint-Germain-en-Laye)

Otras representaciones de Gernunno nos lo muestran acompañado de un bóvido, y ello induce a preguntarse si no estará relacionado con el Gerión griego, el monstruo de triple cuerpo que, según Diodoro, habitaba en la costa occidental de Iberia, y cuya principal riqueza consistía en un rebaño de magníficos bueyes. De ser cierta la etimología de Gerión, o sea, como «el que muge», podría creerse que este personaje mítico fue en sus orígenes un toro, y esto nos llevaría a evocar el Tarvos trigaranos (o tri-karanus), de que hemos hecho mención. Por último, esta hipótesis se reforzaría con el testimonio de Amiano Marcelino, que menciona dos reyes bárbaros a quienes Hércules dio muerte: Gerión, en España, y Taurisco, en Galia. Todo lo cual indicaría que posiblemente el Gerión galo se llamó Taurisco.

La Diosa-madre. El Dios-padre tenía a su lado como compañera — no se sabe exactamente si como esposa o como hermana — una Diosa-madre (De-meter, o Cibeles). De esta madre común, la Tierra generadora, nacen los hombres, los animales y las plantas. Asimismo tiene como misión especial la de vigilar la morada de los muertos, función ésta de páredro del dios infernal, que se tiende a reconocer en las representaciones rudimentarias de figuras femeninas, que con un collar y un ceñidor aparecen, como ya hemos dicho, en las paredes de las cuevas neoli-

ticas del Petit Morin (Marne) y en las losas de ciertas galerías cubiertas existentes en las cuencas del Sena y del Oise, así como en los sepulcros dolménicos y en los menhires esculpidos del Aveyron y del Tarn. Estamos, sin duda alguna, ante la diosa de la Tierra fecunda, *Ge meter*, tierra madre, De-meter, o Cibeles de las religiones mediterráneas.

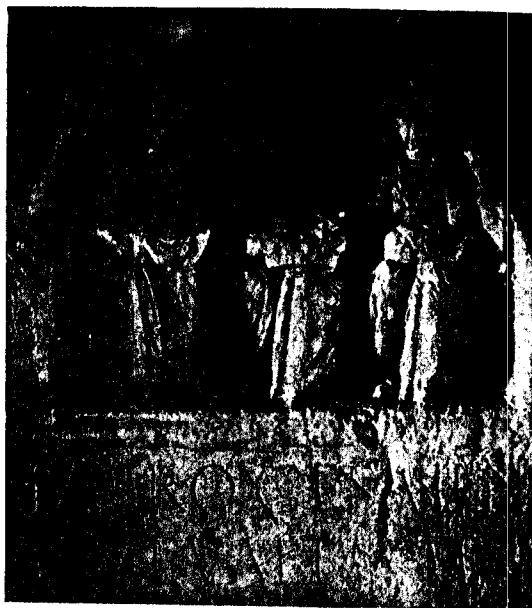
Más tarde, la Diosa-madre será representada como una mujer robusta, con bandas ciñendo sus sienes y coronada con una diadema. En estas representaciones aparece sentada, con las rodillas algo separadas y los pies juntos. Va cubierta con una túnica y un manto, cuyos pliegues sujeta con su mano izquierda para retener los frutos que lleva en su regazo, mientras que con la derecha levanta una pátera. Otras veces lleva niños sobre sus rodillas o apoyándose en sus brazos. Entonces simboliza la fecundidad humana.

Las Madres. Entre las divinidades de menor importancia, aunque muy populares por la difusión de su culto, hay que citar las *matres*, *matronae* ⁽¹⁾ o *matrae*, que, con diversos epítetos locales, nos atestiguan las inscripciones. Solían aparecer en grupos de tres, y podían considerarse como divinidades protectoras de las fuentes con cuyos nombres eran conocidas. Tenemos noticia de las *matres nemausicae* de Nîmes, que acogieron al dios Nemausus. En la época clásica sólo se encuentran en el campo, protegiendo las fuentes pueblerinas. Protegen también a los habitantes de la ciudad, y en especial a los artesanos. Las Madres aparecen en las representaciones que de ellas se conservan, ya sentadas, ya de pie, y sólo en raras ocasiones sobre un carro. Van cubiertas con largos vestidos, y tocadas a veces con bandas que sujetan los cabellos hacia atrás, y en otras oca-



Sucellus y su páredro Nantosuelta. Estela gala. (Saint-Germain-en-Laye)

(1) Jullian opina que la palabra *matrona*, si bien de apariencia latina, es en realidad prerromana y, sin duda, precéltica. Su significado es el de *agua-madre*. El río francés Marne derivaría de este término.



A la izquierda. Altar galo : Cernunno, el dios cornudo entre dos divinidades ¿Apolo? (y Mercurio). A la derecha : Altar de las Matronas. Saint-Germain-en-Laye, museo de las Antigüedades Nacionales.

siones el tocado consiste en bucles que caen a ambos lados sobre los hombros. Sus atributos son frutos y flores, el cuerno de la abundancia y los niños. Como potencias vitales y de la fecundidad, simbolizan asimismo la maternidad humana y la fuerza creadora de la Naturaleza.

Junto a estas incontables divinidades locales hay que citar a las ninfas, genios protectores de las rocas y las aguas; las sulevas, diosas silvestres asimiladas a las Junones, « diosas que tienen la vista fija sobre sus adoradores »; los proxumos, especie de ángeles guardianes, etc. Tutelas, fatae (es decir, las hadas), damas blancas, todas estas potencias antropomórficas, benéficas o malignas, del folklore céltico, son las herederas de la Tierra-madre de las tribus neolíticas.

Repetamos aquí que, a falta de textos precisos, toda esta simbología del panteón galo no puede quedar sino en el terreno de la conjetura y de la hipótesis. Los dioses galos tienen una personalidad poco definida, y, en realidad, son más bien epítetos. Conocemos unos veinte para el sucedáneo de Mercurio, doce para el de Apolo, y cuarenta para el de Marte. « Si estos dioses tuvieron nombres — observa Salomón Reinach —, su secreto estuvo celosamente guardado ». Es probable que, tal como apuntábamos al principio, los galos no hayan conocido grandes divinidades colectivas, nacionales y universales, antes de que los romanos introdujesen las suyas; como máximo, tributarían culto a un reducido número de dioses regionales, cuyos atributos tendrían vagas semejanzas entre sí.

Supervivencias de los cultos paganos. El paganismo primitivo dejó profunda huella en numerosos lugares, y, si bien los templos cristianos reemplazaron a los santuarios druidicos, o galorromanos, muchísimas fuentes « milagrosas » siguen siendo meta de peregrinaciones, y se tributan supersticiosos ritos a gran número de piedras « encantadas ». « Silfos, gnomos, fuegos fatuos, duendes, hombres-lobo son otros tantos recuerdos vivientes de un pasado céltico y aun precéltico », escribe S. Reinach. Supervivencias de creencias y ritos paganos pueden verse en las hierbas, el fuego y las danzas de la noche de San Juan (24 de junio). El primero de mayo se conmemora la fiesta del Sol y de la vida, y seis meses más tarde, el primero de noviembre, se celebra el culto de la noche y de los muertos, que la Iglesia ha cristianizado para conmemorar la inmortalidad de las almas de los difuntos, convirtiendo ese día en la fiesta de Todos los Santos.

Las prohibiciones de los Concilios y los esfuerzos de los sacerdotes chocaron con la tenacidad de estas tradiciones. En 802, Carlomagno se quejaba de que se tributase culto a árboles, rocas y fuentes, y que fueran consultadas las brujas y adivinos, y hoy, a pesar de haber transcurrido doce siglos, sus quejas parecen bien justificadas. En muchos casos, la Iglesia ha superpuesto a una práctica de origen pagano una interpretación cristiana de la misma, prueba evidente de que lo que interesa no es la forma externa, sino el espíritu de las cosas, la finalidad intrínseca de las mismas.



Piedras sagradas. A la izquierda, menhir adornado con caracteres ogámicos, cuya invención se atribuía al dios Ogmio. Kilmalkedar, condado de Kerry (Irlanda). A la derecha, dolmen (condado de Louth, Irlanda). (Fot. W. Lawrence)

LOS CELTAS INSULARES GRAN BRETAÑA E IRLANDA

INTRODUCCIÓN

Hacia el siglo VIII a. de J. C., al parecer, se establecieron en Gran Bretaña los primeros celtas goidelos, sin que se sepa exactamente cuándo y cómo pasaron a Irlanda. Con mayor seguridad, se puede afirmar que, en los siglos III y II, los britones o bretones, y los belgas, atravesaron el Canal y se superpusieron a los goidelos hasta conseguir suplantarlos y rechazarlos en parte.

Distinguiremos, pues, dos grupos de celtas insulares: el goidélico o irlandés y el británico (que comprende, además, los cimbrios — cimerios o kymris — del País de Gales y la Bretaña armoricana).

De su mitología, abundante y frondosa, tenemos conocimiento por varias fuentes: 1.º Por las inscripciones, dedicatorias y tablillas votivas. 2.º Por los manuscritos irlandeses, galeses o escoceses⁽¹⁾, que datan de la Edad Media,

(1) Manuscritos irlandeses: *Libro de la Vaca Parda* — cuyo compilador, Moelmuiré, murió en 1106 —; *Libro de Leinster* (siglo XII), *Libro de Aallymote* y *Libro amarillo de Leccan* (siglo XIV).

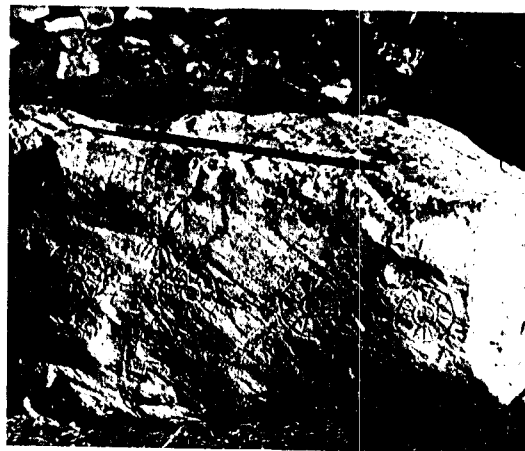
Manuscritos galeses: *Las cuatro ramas de los Maibinogion* (siglos VIII al XI); *Libro negro de Carmarthen* (siglo XII); *Libros de Aneurin y Taliessin* (siglo XIII); *Libro blanco de Rydderch* y *Libro rojo de Hergist*.

pero que reflejan un estado de cosas mucho más antiguo. 3.º Por las historias y crónicas fabulosas⁽²⁾, consistentes, en gran parte, en leyendas míticas evemerizadas. 4.º Por la hagiología primitiva, en la cual las hazañas de los dioses paganos se atribuyen a los santos cristianos de la Iglesia céltica. 5.º Por la tradición bárdica, que ha inspirado a los trovadores galeses, bretones e incluso normandos, y más tarde a los narradores de la *matière de Bretagne*. 6.º Por las narraciones, fábulas y leyendas populares.

Aquí hay que observar que el druidismo ha sobrevivido más en las islas que en el Continente. Desterrados de la Galia por Tiberio y expulsados por Claudio, los druidas se refugiaron primero en Gran Bretaña, y después en Irlanda, donde se mantuvieron por espacio de cuatro siglos, hasta que se vieron precisados a ceder ante el influjo de los predicadores de la fe cristiana. Desaparecieron completamente hacia 560, después de abandonar su antigua capital, Tara.

En cambio, es de lamentar la escasez de monumentos figurados, pues los únicos que abundan realmente son anteriores, en general, a la llegada de los celtas, y se remontan al Neolítico — menhires, dólmenes, galerías, cromlechs, como en la Galia —. La única particularidad que presentan — en los grabados ornamentales

(2) G. de Monmouth termina su *Historia Regum Britanniae* hacia 1140.



Losa de cobertura, en la cámara oriental del Cairn I, en Loughcrew (condado de Meath, Irlanda). Los dibujos de estrellas, pentagramas, espirales, etc., que se ven en esta piedra, aparecen también en Bretaña, Escandinavia, Península Ibérica e incluso en Malta. A la derecha: Cara exterior de la piedra de Kert: túmulo de Dowth (condado de Meath, Irlanda). (Fot. W. Lawrence)

de las piedras dolménicas — es la frecuencia de la espiral como elemento de decoración.

Añadamos todavía, con palabras de S. Reinach, que « en Irlanda, la continuidad del culto de los menhires es especialmente sensible, desde la *piedra del recuerdo* anepígrafa hasta la estela con inscripciones ogánicas o latinas acompañadas de símbolos cristianos. En Escocia Oriental, los menhires, conocidos como monumentos de los pictos, fueron imitados hasta el siglo XI, época en que los reyes escoceses los erigían aún para conmemorar, grabadas en ellos, escenas de caza y combate ».

EL PANTEÓN INSULAR

Aunque discrepando algo en la forma de sus nombres — quizá por razones de evolución fonética —, los grandes dioses de los goidelos de Irlanda y los britones presentan entre sí muchos rasgos comunes. Sin embargo, sus aventuras no son siempre las mismas, ni es igualmente importante su popularidad y el papel que desempeñan en uno u otro grupo étnicos.

« **La tribu de Danu** ». La madre del panteón céltico insular es la diosa llamada Danu (o Donu) en Irlanda, y Don en Gran Bretaña⁽¹⁾. Es la compañera de Bile (irl.) o Beli (br.), dios que parece corresponder a Dis pater, del que se creían oriundos los celtas, según nos cuenta César.

Toda su descendencia es denominada Tuatha Dé Danann (« tribu de la diosa Danu »),

(1) En lo sucesivo distinguiremos con las abreviaturas (irl.) (br.) y (gal.) las encarnaciones o denominaciones irlandés, britón o galés, correspondientes a las divinidades o héroes insulares.

nombre con que se conoce en la literatura gaélica, o bien Hijos de Don, en los documentos de origen galés. Hela aquí en detalle:

Govannon (br.) o Goibniu (irl.), nombre que equivale a herrero, es el Vulcano de la tribu; procura armas a toda su familia y a todos sus aliados. También fabrica la cerveza, que confiere la inmortalidad. En Irlanda, Goibniu es considerado como el constructor de las altas torres circulares y de las primeras iglesias cristianas.

Lludd o Nudd, « Llaw Ereint » (gal.) o Nuada « Argetlam » (irl.), es otro hijo de Don, al que, no se sabe por qué, se le da el apelativo « de la mano de plata ». La explicación — de carácter plenamente antropomórfico — que propone la narración irlandesa de la batalla de Moytura es demasiado tardía para ser satisfactoria. Por su parte, la mitología bretona no suministra ninguna interpretación. En Nuada se encuentran rasgos del Júpiter romano. Lludd, según Godofredo de Monmouth — quien lo asimila a un rey de Bretaña — dio su nombre a su ciudad favorita, Caer Lludd, más tarde Londres, una de cuyas colinas, la de Ludgate, es considerada como su tumba. Probablemente la catedral de San Pablo, que está edificada en su cumbre, ocupó el lugar de un antiguo templo dedicado a este dios, que era adorado también en Lydney (condado de Gloucester).

Un tercer hermano, Amaethon, presidía los trabajos de la agricultura.

Superando a los precedentes, viene luego Gwydion, dios « civilizador », dispensador de beneficios y propagador de las Artes. Sus aventuras recuerdan las del dios teutónico Woden (Wotan, Odin). Divinidades bastante enigmáticas, nacidas de progenitores poco precisados, alcanzaron fama en el arte de los combates por

la elocuencia y la magia. Ambos tienen una páredro cuyo nombre evoca la imagen de una rueda y que da muestras de cólera al tener que dar a luz un vástago de los dioses. Por último, Gwydion y Woden pierden un hijo, cada uno en circunstancias idénticas, y crean seres humanos dando movimiento a los vegetales.

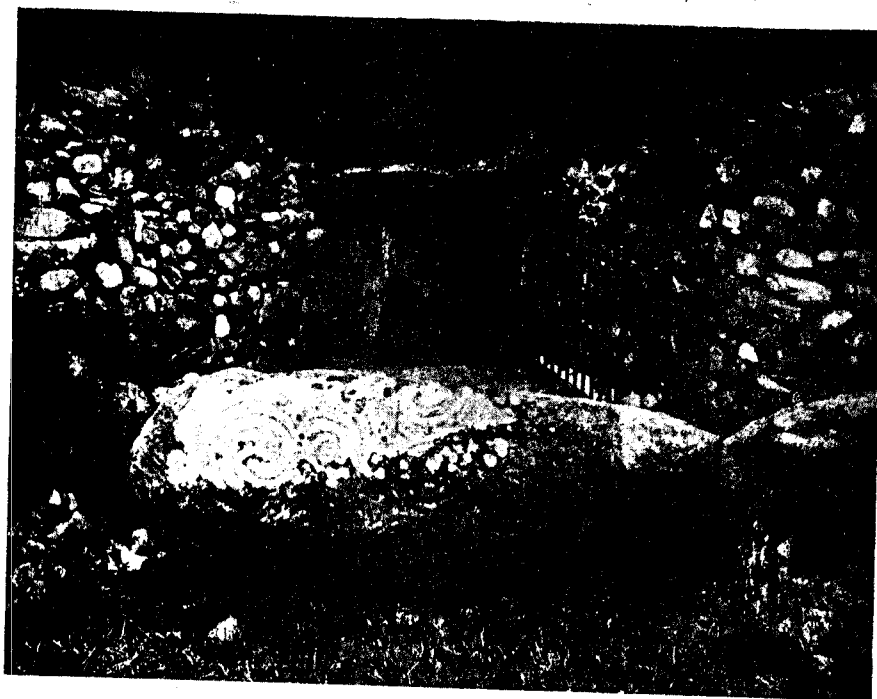
Sin embargo, hemos de observar que Gwydion no pasó de ser una divinidad regional, co-

tificarlo con el dios irlandés Lugh o Lug, apodado « longimano ».

Lleu y Lug son dos potencias benéficas. Pocas referencias tenemos de la primera, pero sí sabemos de Lug que la irradiación de su rostro es tal que ningún mortal puede soportarla. Es la suprema autoridad en las artes de la paz y de la guerra; posee una lanza mágica que hiere por sí misma a quien ataca al dios. Su arco es el

propio arco iris; incluso la Vía Láctea, en Holanda, es denominada « Cadena de Lug ».

Llegados a este punto, hagamos notar que los « Hijos de Don » son, al parecer, una especie de mitos celestes. Los galeses daban a la constelación de Casiopea el nombre de Llys Don (« la Corte de Don »), y Caer Gwydion (« el castillo de Gwydion ») sería para ellos el nombre de la Vía Láctea. Por último, tal vez pueda aventurarse la suposición de que Arianrod haya simbolizado la Luna.



Entrada del túmulo de New Grange (condado de Louth, Irlanda). En primer plano, se ve una piedra cubierta de adornos en espiral. (Fot. W. Lawrence)

nocida sólo en los dos condados del país de Gales, mientras que Woden alcanzó renombre universal entre los teutones.

En el Continente, el más próximo paralelo de Gwydion sería, en todo caso, el dios Ogmio (véase anteriormente), que en Irlanda es conocido como Ogme, campeón de los De Danann en la batalla de Moytura (véase más adelante). Dios civilizador, como Gwydion, Ogme brilló también por su elocuencia, y era considerado como el inventor del alfabeto « ogámico ».

La única hija de Don es Arianrod (« rueda de plata »), divinidad tutelar de la constelación Corona borealis, que los galeses denominaron Caer Arianrod (« castillo de Arianrod »).

De su unión con Gwydion — unión incestuosa en el caso de que este dios sea su hermano —, Arianrod concibió, contra su voluntad, a Lleu o Llew (gal.), conocido también por el epíteto « de mano dura », lo cual permitiría iden-

mente designa el Océano, está entroncado con la diosa Don, sin que podamos precisar cómo. Su epíteto, Llediaith (« el de media lengua »), deja entrever que las palabras que salen de su boca no se entienden bien. Godofredo de Monmouth, en sus *Crónicas*, lo asimila a un rey de Gran Bretaña, el cual, por la incorporación de detalles, extraídos, sin duda alguna, de hechos históricos, ha adquirido calidades humanas hasta el punto de ser identificado con el rey Lear de Shakespeare.

De su esposa Iwerydd (Irlanda), Llyr tuvo dos hijos: Bron (irl.) o Bran (gal.), y Manannan (irl.) o Manawyddan (gal.), ambos más famosos que su padre.

El irlandés Bran mac Llyr es un personaje de perfil borroso. Pero Bran ab Llyr, de Gran Bretaña, puede ser ya caracterizado, y con trazos de héroe temible. Trátase de un gigante de tamaño tan enorme, que ningún palacio o navío

« Los hijos de Llyr ». El dios Llyr (gal.) o Ler, nombre que probable-

puede contenerlo. Vadea el mar de Irlanda para combatir a un rey y a sus huestes, y los derrota. Extendido entre las dos orillas de un río, su cuerpo sirve de puente para que pase por él todo un ejército. Posee un caldero mágico en el que resucita a los muertos. En su calidad de arpista y músico, protege a los *fili* y a los bardos. Como rey de la región infernal, lucha en estos lugares contra los hijos de Don, que vienen a disputarle sus mágicos tesoros, y al caer herido por una flecha envenenada, ordena que lo degüellen para acortar sus sufrimientos, hecho lo cual, su cabeza continúa emitiendo palabras por espacio de ochenta y siete años, tiempo que tarda en ser transportado a su lugar de sepultura, una colina de Londres - acaso la Tower Hill -. Se creía que la amputada cabeza de Bran, orientada hacia el Sur, preservaba a la Isla de toda invasión. Pero el rey Arturo cometió la torpeza de desenterrarla, y con ello facilitó la conquista sajona.

También se nos muestra a Bran como un viajero intrépido que boga incesantemente hacia Occidente y la región de Más Allá. Es el navegante que se adentra por las regiones misteriosas.

Su hermano, Manawyddan ab Llyr, es, en la leyenda gala, un buen agricultor y un hábil zapatero. A veces traba combate con divinidades benéficas. Se le atribuye la construcción, con huesos humanos, de la fortaleza de Annoeth (Península de Gower).

Su «doble» irlandés, Manannan mac Llyr, es un temible mago. Su casco es replandeciente, y su coraza, invulnerable; su espada derriba al primer golpe; posee, además, un manto que lo hace invisible. Por tierra, su caballo hiende el espacio; por mar, su barca, sin vela ni remos, se dirige rectamente al sitio donde quiere su dueño.



Mercurio y Rosmerta. El dios es reconocible por el saco que sostiene con una de sus manos, mientras que con la otra agarra la serpiente con cabeza de carnero. Saint-Germain-en-Laye, Museo

Los marineros lo invocan con el apelativo de «Señor de los Cabos», y los comerciantes lo reclaman como fundador de su corporación. Manannan fue, según la leyenda, rey de la Isla de Man, y todavía hoy se enseña su tumba en el



Dios solar de Corbridge, según vaciado existente en el Museo de Saint-Germain-en-Laye. A la derecha, el dios Cernunno. Fragmento de altar galorromano hallado en 1710, bajo el coro de Notre-Dame de París. El dios cornudo Cernunno, venerado por los celtas, fue, sin duda, el prototipo del diablo en la Edad Media. (Fot. Arch. Phot. d'Art)

castillo de Peel. Al parecer, tenía tres piernas, de lo que son testigo las armas de la isla; en ellas figuran estas tres extremidades, erectas como los radios de una rueda.

Este rey, conocido también con el epíteto de Barr Fínd (irl.) o Barrind (gal.), es decir,



Tumba de Manannan, en los alrededores del castillo de Peel, Isla de Man (Mar de Irlanda). (Fot. Thornton)

«cabeza blanca», se convertirá en el piloto Barin, que condujo a Avallon al rey Arturo.

Por último, estos dos hijos del dios Llyr deben ser considerados, en sus orígenes, como potencias del mar, como divinidades de las olas y las tempestades.

Otros dioses. A Lludd o Nudd, el belicoso, se le asocia la Morrighu (irl.) o Morrighain (gal.), es decir, la gran reina, que aparece en actitud repelente para con los guerreros que van al combate en que habrán de sucumbir. Quizás otras divinidades crueles y sanguinarias sólo sean encarnaciones de esta Bellona céltica; tales serían: Badb, que se presenta como un cuervo; Macha («batalla») y Nemon («venenosa»).

El dios Dagde (irl.) — cuyo nombre procede de la forma Dagodevos —, o su equivalente galés, Math, hermano de la diosa Don, posee una caldera mágica, en la que pueden comer todos los hombres de la Tierra. Una tras de otra, convoca a las cuatro estaciones pulsando su arpa mística.

Uno de los hijos de Dagde, Angus (irl.), es el Cupido irlandés, cuya réplica galesa sería Dwyn o Dwynwen, «la santa del amor». Los besos de Angus son otras tantas aves que modulan me-

lodiosos trinos, y su música arrebatada a cuantos la oyen.

Su hermana Brigit — compárese con la diosa gala Brigantia — era la diosa de la Poesía, que quizás haya que identificar con Danu. Su contraréplica galesa es *Keridwen*, la poseedora del «caldero de la Inspiración y de la Ciencia».

Diancecht es el dios goidélico de la salud y de la curación, o sea, el paralelo irlandés de Esculapio.

Mider (irl.) o Medyr (gal.) es un dios de los infiernos, que reaparece, en ciertas leyendas tardías, bajo la figura de un arquero prodigiosamente diestro (una especie de Guillermo Tell medieval y galés).

El gigante irlandés Balor, «de torva mirada», o su congénere galés Yspaddaden, tiene los párpados caídos, y se necesita una horca para levantárselos.

Pwyll (gal.), aliado y auxiliar de los

hijos de Llyr en su lucha contra los de Don, tiene por esposa a Rhiannon (de Rigantona, «la gran reina»), y por hijo, a Pryderi, el cual sucede a su padre como rey de «Annión» — el más allá de los bretones —. Reina en el mundo subterráneo junto con Manawyddan ab Llyr.

LEYENDA DEL REY ARTURO

Todos los personajes — dioses y héroes — de la mitología céltica, y en especial de la galesa, aparecen sensiblemente evemerizados, en los relatos del ciclo medieval de Arturo que forman el cuerpo principal de la *matière de Bretagne* ⁽¹⁾. Este ciclo comenzó a formarse cuando la invasión sajona (450-510), y se enriqueció más tarde bajo la influencia de los relatos procedentes del Continente.

(1) La *Historia Regum Britanniae*, de Godofredo de Monmouth, se terminó hacia 1136. Las leyendas heroicas de «Bretaña Magna» se constituyeron en relatos arturianos en los siglos XII y XIII. Hacia 1470, Sir Thomas Malory compuso su *Muerte de Arturo*, traducida o inspirada en fuentes francesas. El *Libro rojo de Hergist* (manuscrito del siglo XIV) encierra también algunos Mabinogion relativos a las gestas del rey Arturo.



El Lough Gill. Condado de Sligo (Irlanda). *(Fot. Irish Tourist Association)*



Alineamientos megalíticos o cromlechs, de Deer Park (Parque de los Gamos) (condado de Sligo, Irlanda).
(Fot. W. Lawrence)

El propio Arturo — mitad rey, mitad dios, cuyo prototipo histórico vivió probablemente en el siglo V o en el VI — presenta atributos diversos y sufre el influjo de diferentes aventuras de Gwydion, hijo de Don. Además, los personajes que lo rodean tienen gran semejanza con los que acompañan a Gwydion en la cuarta rama del Mabinogi. Su esposa, Gwenhwyar (Ginevra), es hija del gigante Ogyrvan, iniciador y protector del bardismo. En los primitivos textos aparece como la hermana de Arturo, más bien que como su mujer.

Sus dos hijos — o tal vez sobrinos —, Gwalchmai y Medrawt, bueno el uno y perverso el otro, vienen a ser las divinidades de la luz (Llew) y de las tinieblas (Dylan). Gwalchmai («el halcón de mayo») es sir Gauvain, y Medrawt, sir Mordre. Un tercer hermano, Gwalchaved («el halcón del estío»), se convertirá en Galahad. Brandegora es, sin duda, «Bran de Gower», y Brandiles, «Bran de Gales».

Tan importante, al menos, como el Rey es el poderoso mayo Myrddin — nuestro Merlín —, poseedor de toda ciencia, rico señor del país de las Hadas. Uter Pendragon, o Urien, tal vez represente a Uthr Ben, la «cabeza maravillosa» de Bran, que sobrevivió por espacio de ochenta y siete años a su cercenamiento. Finalmente, Balan sería Balin, el dios britano-galés Belinus.



Menhir, con figura grabada, de Tara (condado de Meath, Irlanda). Tara es la antigua Teamhair, que fue en tiempos la capital de Irlanda. (Fot. T. H. Mason)

El ciclo mítico del rey March (Marco), de la reina Essyllt (Isolda) y de su sobrino Drystan (Tristán), está vinculado asimismo a la *matière* de Arturo. Gran número de personajes secundarios confunden su personalidad en el anonimato de los *korred* (enanos), *Korrigan* (hadas) y *morgan* (geniecillos de las aguas) del folklore bretón de la Península Armoricana.

A primera vista, el elemento más cristiano de la leyenda de Arturo, la búsqueda mística del Santo Grial, tiene también sus fuentes en la mitología céltica. Trátase de un caldero-talismán dotado de propiedades maravillosas, que los dioses codician y se esfuerzan por robarse mutuamente. Un viejo poema galés del *Libro de Taliessin*, — el Saqueo de Annión — nos cuenta cómo se apoderó Arturo del talismán mágico a costa de perder en el intento siete hombres de su expedición, que contaba, al partir, un «número mayor como tres veces para llenar su navío».

LA EPOPEYA MÍTICA DE IRLANDA. EL CICLO DE LAS «INVASIONES»

Los orígenes de Irlanda se narran en el *Libro de las Invasiones*, en el que, mezcladas con la mitología céltica, evemerizada o cristianizada, aparecen probables reminiscencias de la historia verdadera. Este libro se ha ido completando y precisando hasta el siglo XVI, lo cual explica la presencia de recuerdos de la mitología clásica, que se habrían introducido tardíamente. A continuación vamos a resumir esta leyenda «nacional».

La isla que con el tiempo debía ser conocida como Irlanda, fue poblada primero — tras el gran diluvio — por la reina maga Cessair — encarnación, al parecer, de Circe — y su séquito. Toda su raza pereció.

Hacia 2640 a. de J. C., el príncipe Partolón desembarcó en Irlanda, procedente de Grecia, con veinticuatro parejas. El país, que estaba formado primero por un solo llano en el que había tres lagos, tuvo pronto, gracias a los esfuerzos de Partolón, cuatro llanuras y siete nuevas extensiones lacustres. Asimismo, sus compañeros se multiplicaron, y al cabo de trescientos años fueron cinco mil, pero una peste los aniquiló por completo un primero de mayo, fecha en que se cumplía el tercer centenario de su llegada a la Isla. Su sepultura común es la colina de Tallaghty, cerca de Dublín.

Durante este período de tiempo, hacia 2600, una tribu oriunda de Escitia — «los hijos de Nemred» — desembarcó en el territorio. Luego siguió otro grupo de invasores, constituido principalmente por los «hombres Bolg», que pisó aquella tierra en 2400.

Por último, procedentes de las «Islas del Oeste», donde practicaron la magia, llegaron los

elementos de la Tuatha de Danann, que, como hemos visto, eran de raza divina. Estas gentes trajeron consigo sus talismanes: el puñal de Nuada, la lanza de Lug, el caldero de Dagde y la «piedra del Destino», de Fal, que se ponía a gritar cuando se sentaba en ella el legítimo rey de Irlanda.

Estas oleadas sucesivas de invasores debieron combatir, una tras otra, con la raza de gigantes monstruosos que constituía, en los orígenes, la población de Irlanda: unos eran simples cuerpos, carentes de brazos y piernas; otros tenían cabezas de animales, por lo general, cabras; su nombre era Fomore (de *fomor*, «bajo el mar»), y descendían de cierta divinidad llamada Domnu («el abismo»).

Entre los De Danann y los Fomore ⁽¹⁾ se entabló una dura lucha. Se estableció el primer contacto en Moytura — *Mag Tuiredh*, «la llanura de las columnas», es decir, de los menhires —, cerca de Cong, en el actual condado de Mayo; los De Danann salieron vencedores.

En el curso de la batalla, el rey Nuada perdió la mano derecha, mutilación que significó para el Monarca la pérdida del poder soberano. Sin embargo, un hábil médico, Diancecht, forjóle en plata una mano convenientemente articulada y adaptada a su muñón.

Nuada — «el de la mano de plata» —, a quien esta triste contingencia obligó a dimitir, fue sustituido por Bress, hijo del «Fomore» Elata («el saber») y de la «De Danann» Eriu (diosa epónima de Irlanda). Las dos razas enemigas se mezclaron mediante matrimonios. Bress casó con Brígida, hija de Dagde, mientras

Cian, hijo de Diancecht, casaba con Etniu, de cuyo padre, Balor, «el de la mirada torva», así como de Dagde, ya hemos tratado anteriormente. Bress fue un odioso tirano, que abrumó al



Abadía de Sligo (Irlanda) (Fot. Irish Tourist Association)

país con impuestos y corveas de toda clase. Además, ridiculizó a Cairbre, hijo de Ogme, el más famoso *file* (bardo) de los De Danann. Al fin tuvo que abandonar el poder, y Nuada subió de nuevo al trono, lo cual fue posible gracias a que su mano amputada volvió a su primitivo lugar por la destreza y las prácticas mágicas de Miach, hijo de Diancecht. Esto le valió a Miach el que su padre, por celos, lo ejecutara.

Sin embargo, Bress celebró un consejo secreto en su morada submarina y logró persuadir a los Fomore a que le ayudasen a expulsar de Irlanda a los De Danann.

Los preparativos para la guerra duraron siete años, durante los cuales creció Lug, el niño prodigio, «perito en todas las artes», que nació de la unión de Cian y Etniu. Corrió a cargo de Lug el organizar la resistencia de los De Danann, mientras que Goibniu les forjó las armas, y Diancecht hizo surgir un maravilloso manantial que curaba las heridas y devolvía la vida a los muertos. Pero unos espías de los Fomore lo descubrieron y neutralizaron su acción curativa cegándolo con piedras malditas.

Tras unas escaramuzas aisladas, se entabló una importante batalla en la Moytura Septentrional — llanura de Carroxmóre, cerca de

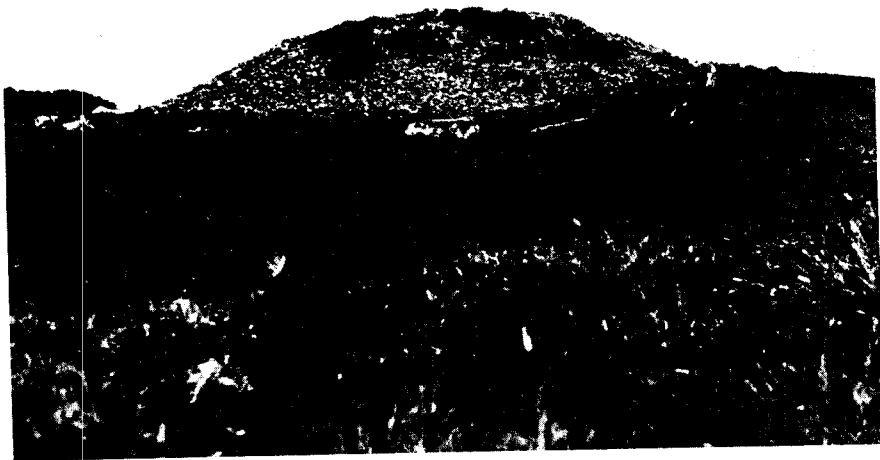
(1) La narración de estas luchas, que figura en un manuscrito del siglo xv, constituye el elemento más importante del ciclo de la epopeya gaélica. Para una exposición más detallada puede consultarse G. DORRIS, *Les Littératures celtiques*, 1923, págs. 61-64, y una traducción parcial, por el mismo autor, en *L'Épopée Irlandaise*, 1926, págs. 37-53.

Sligo ⁽¹⁾ —, durante la cual perecieron, tras encarnizada lucha, numerosos guerreros: Indech, hijo de la diosa Domnu, fue muerto por Ogme, quien sucumbió a su vez; Balor, «el de

dóle a la Isla el nombre de Erinn (genitivo de Eriu) ⁽¹⁾.

Tras nuevos y sangrientos combates, en el último de los cuales intervino Manannan, hijo de Lir («el Océano»), los tres reyes de los De Danann fueron muertos por los tres hijos supervivientes de Mile. Por último, negocióse un armisticio, en el que los De Danann cedieron la Isla de Erinn y se retiraron al país del Más Allá, no exigiendo, en compensación, más que unas ceremonias de culto, así como la celebración de sacrificios en su memoria.

De esta forma se iniciaron en Irlanda las prácticas religiosas.



Túmulo de Loughcrew (condado de Meath, Irlanda). (Fot. W. Lawrence)

la mirada torva», hirió mortalmente a Nuada con el arma fatal de sus ojos; pero Lug se los vació con su honda mágica. Por último, diezmados y desmoralizados, los terribles Fomores se batieron en retirada y fueron arrojados al mar. Bress fue hecho prisionero, y desde entonces fue sólo un recuerdo la hegemonía de los gigantes sobre la Isla.

Estos sucesos pueden situarse aproximadamente en la época de la guerra de Troya.

Sin embargo, el poder de los De Danann tuvo pronto su fin, cuando dos divinidades de la región infernal, Bile e Ith, desembarcaron en las bocas del Kenmare y tomaron parte en los consejos de los vencedores.

Mile, hijo de Bile, fue a reunirse con su padre en Irlanda, acompañado de sus ocho hijos y con su séquito: es la llamada «tribu de los Milesios», y, como los precedentes invasores o inmigrantes, llegaron al país el primero de mayo. Durante su marcha en dirección a Tara se encontraron sucesivamente con tres diosas epónimas: Banba, Fotla y Eriu, cada una de las cuales pidió al druida Amergin, consejero y adivino de Mile, que diera a la Isla su propio nombre. Como Eriu fue la tercera en formular la petición, que-

EL CICLO DE ULTRATUMBA

Al abandonar la superficie de la Isla de Erinn — es decir, Irlanda — los De Danann, cierto número de ellos fueron a buscar refugio en una apartada región situada «más allá» del mar de Occidente, denominada Mag Meld («Llano de la Alegría») o Tir nan Og («tierra de la Juventud»). En ella los siglos se cuentan por minutos, sus habitantes no llegan jamás a la vejez, flores eternas cubren sus praderas y en vez de agua, por sus ríos corre hidromiel. Los pasatiempos favoritos son aquí las batallas y los banquetes, los guerreros gustan comidas y bebidas maravillosas, y sus compañeras son criaturas de una belleza divina.

A este Eliseo céltico — que tiene puntos de contacto con el país encantado de los Hiperbóreos que describe Diodoro de Sicilia — corresponde, en la mitología de la Gran Bretaña, el Avallon («la isla de los manzanos»), lugar de reposo de los reyes y héroes difuntos. Es de observar que la idea de un país de ultratumba, situado a Occidente, más allá del horizonte familiar por donde se ve cada día desaparecer

⁽¹⁾ Las alineaciones de Sligo constituyen, después de las de Karnak, la más imponente serie de piedras verticales que existe.

⁽¹⁾ Para comodidad del lector hemos empleado siempre el nombre definitivo de Irlanda en la denominación del país. Sin embargo, hay que tener en cuenta que la Isla fue designada, en la mitología, con diferentes y sucesivas denominaciones.

al Sol, es congénita en los pueblos marítimos ⁽¹⁾, y en nuestro caso explica la importancia que alcanzó el santuario druidico formado por la Isla de Sein (*Enez Sizun*, «la isla de los siete sueños»), frente a la Península Armoricana. Probablemente, los menhires que allí se levantan no son sino cenotafios o estelas fúnebres dedicados a la memoria de grandes druidas o jefes célticos, en el límite de las tierras que frecuentan los vivos y frente a la «llanura bienaventurada», en la que viven los muertos su vida de ultratumba.

El resto de los De Danann se retiró a unas magníficas moradas subterráneas, de las que los humanos tienen idea por los montículos o túmulos que se levantan en ciertos lugares del país.

Las De Danann — que de ahora en adelante serán como espíritus invisibles — han tomado prestado, de estas residencias, el nombre con el que desde ahora se conocen: *aes sidhe* («raza de los túmulos»). Con él o, mejor, con su forma abreviada, *sidhe* o *shee*, continúa el pueblo irlandés designando al mundo invisible de las hadas. La *ban shee* (*bean sidhe*, «hada») de las creencias populares, cuya aparición es presagio de muerte, no es sino la diosa caída de los antiguos celtas goidelos.

En los cuentos del ciclo de Ulster, los *sidhe* se manifiestan a los vivos tanto en el plano de las realidades concretas como en el de los sueños, mostrándose y desapareciendo sin que se pueda saber de dónde vienen ni adónde se dirigen. En sus posibilidades entra el volverse invisibles, y a veces se mezclan en el mundo y las acciones de los hombres.

En el ciclo de los Fenian están constantemente en relación con los jefes y los guerreros, ya participando en sus banquetes o tomando parte en sus juegos, ya combatiendo a su lado, armados con escudos blancos y azuladas lanzas.

EL CICLO HEROICO DEL ULSTER

Además de la genealogía mítica de los De Danann y los relatos, no menos apócrifos, de las invasiones y los reyes «milesios», es posible citar todavía otros dos grandes ciclos heroicos irlandeses, el más interesante de los cuales concierne al reino del Ulster, en la época de Conchobar (Conahar [pronúnciese Connor]). También es el más original y el que ha llegado hasta nosotros con menos modificaciones ⁽²⁾.

El núcleo de estos relatos se remonta al siglo II, si bien las primeras versiones escritas

que conocemos son más tardías (unos novecientos años). Las aventuras de Cuchullain (pronúnciese Cuhulin), que constituyen la parte central de esta epopeya pueden situarse aproximadamente en los comienzos de la Era cristiana. En efecto, la tradición coloca en el año 30 a. de J. C. la subida, al trono, del joven rey Conchobar mac Nessa, mientras fija su muerte en el 33 de nuestra Era, y la breve carrera del campeón de los Ulatés transcurre por entero dentro de este reinado.

Las costumbres que reflejan estos relatos — vestidos y armas, habitación y banquetes, prácticas mágicas, instrumentos y hábitos de guerra (carros de combate con dos ruedas, cortar la cabeza al enemigo vencido), etc. — permiten caracterizar netamente este tipo de civilización, como de La Tène. Dejando aparte la importancia religiosa y política de los druidas, el estado social de Irlanda en esta época presenta un extraordinario parecido con el de la Galia independiente, y puede afirmarse que es el mismo de la Grecia homérica y de la Roma de los Tarquinos. Tanto los galos del Continente como los gálicos insulares no son sino leves productos matizados de una misma raza, que las condiciones regionales apenas han conseguido diferenciar.



Colinas de Cooley, condado de Louth, provincia de Leinster (Irlanda). El pueblo de Cooley es el antiguo Cuailgne, célebre en la leyenda por la guerra que provocó la posesión de su toro negro.

(Fot. Irish Tourist Association)

⁽¹⁾ Esta concepción se encuentra también en Polinesia.

⁽²⁾ Entre las adaptaciones modernas, cabe citar en lengua francesa, la de Roger Chauviré, *Le Cycle de la Aranche rouge d'Ulster*, y la de Georges Roth, *La Geste de Chuchullain*.



Menhir grabado de Kilnasaggart (cara Norte), condado de Armagh, en los límites del condado de Loath. Además de las cruces, que datan de época cristiana figuran en este menhir caracteres orgánicos.
(Fot. T. H. Mason)

Las hazañas del campeón del Ulster — el Aquiles de la *Iliada* irlandesa — se encuentran esparcidas en unos setenta y seis tipos de relatos, cada uno de los cuales constituye una especie de tema que permite múltiples variaciones. Para tener una idea de la importancia de este ciclo, baste decir que la reunión de una sola versión de estos relatos exigiría un volumen, en octavo, de dos mil páginas impresas. De aquí que sólo relatemos de modo sumario las proezas del héroe Cuchullain, campeón de los Ulates.

Al nacer es conocido con el nombre de Setanta. Su madre es Dechtire, hermana del rey Conchobar y esposa del profeta Sualtam, pero su verdadero padre es el dios Lugh, « el de largos brazos », mito solar de la tribu de los De Danann. Educado con los hijos de los vasallos y guerreros del Rey, esforzados paladines de la Rama roja — apelativo que parece designar una milicia o una primitiva orden de caballería —, Setanta, cuando sólo contaba 7 años de edad dio muerte al terrible perro guardián de Culan,

jefe de los herreros del Ulster, lo cual le valió el sobrenombre que lo ha hecho famoso (Cuchullainn, « perro de Culan »). Su fuerza es prodigiosa: cuando está encolerizado, emana de su cuerpo un intenso calor, y su figura se vuelve deforme y repelente. Poco tiempo después de su primera hazaña, aniquiló a tres guerreros y magos de gigantesca talla, que desafiaron a los nobles de la Rama roja. Luego fue a completar su educación en los dominios de la hechicera Scathach (epónima de la Isla de Skye), que residía en Alba (es decir, Escocia), donde aprendió sus prácticas mágicas. Antes de abandonar a su maestra, el agradecido discípulo derrotó a la rival de Scathach, la amazona Aiffe, con la que se unió, y luego regresó al Ulster con un abundante botín de sortilegios y toda clase de armas prodigiosas.

Más tarde se enamoró de la hermosa Emer (pronúnciese Aver), hija de un poderoso y cauzurro hechicero, quien se negó a concederle su mano, en vista de lo cual, Cuchullain, resolvió raptar a la joven, que estaba encerrada en un castillo mágico. Para conseguirlo, tuvo que dar muerte a una guarnición entera y al propio padre de la rubia Emer. Se suceden aquí, en serie interminable y aburrida para nuestro gusto actual, combates y más combates, duelos y más duelos, que justifican ampliamente el título de « campeón de los Ulates » que se le da a Cuchullain.

Sus hazañas más famosas fueron las que realizó en el curso de la batalla que se describe en los veinte relatos agrupados bajo el título de « Razzia o expedición del Toro de Cooley » (*Tain bo Cuailnge*). Trátase de la sangrienta historia de la guerra que desencadenaron contra el Ulster los otro cuatro reinos de Irlanda (los dos Munster, Leinster y Connaught), por instigación de la pérfida y temible reina de este último, la astuta Madb (pronúnciese Mev), que será la sutil « reina Mab » de Shakespeare de que se habla en *Romeo y Julieta*. Esta guerra tuvo como objetivo la posesión de un animal mágico: el toro negro de Cooley, y para ello, Madb tuvo buen cuidado en romper las hostilidades en una época en que los Ulates se encontraban inmobilizados por una extraña carencia de fuerzas, que los aquejaba periódicamente y los incapacitaba para guerrear y hasta para moverse. Esta misteriosa enfermedad les fue infligida por la diosa Macha, como castigo por haberse burlado de ella.

Todo ello determinó que el reino de Ulster llegase al borde mismo de perecer a manos de los invasores, lo cual hubiera sucedido si Cuchullain, que por su origen divino estaba libre de la maldición común, no hubiese salido, solo, a enfrentarse con la horda, batiéndose por espacio de tres meses y dando muerte cada día a un adversario, para combatir, finalmente, a grupos enteros, hasta diezmarlos. Los episodios

de la « Razzia » se llenan aquí con una larga serie de escaramuzas y duelos, que se caracterizan por ponerse en ellos a contribución toda suerte de tretas y los más variados sortilegios. Por encima de los combatientes, se hace notar la intervención de dos personajes divinos: Lugh, « el de largos brazos », el padre auténtico de Cuchullain, que cada noche, por medio de brebajes y hierbas mágicas, cura las heridas del campeón y reanima sus fuerzas, y Morrigan, diosa de la guerra, que prodiga sus consejos al héroe, lo sostiene con sus sortilegios y llega a ofrecerle su amor, que Cuchullain rechaza, por lo cual Morrigan, que no puede causar mella en él, ha de contentarse con odiarlo profundamente.

El largo duelo que sostiene el campeón con Ferdiad, su amigo de infancia, constituye un episodio de gran fuerza emotiva y de extraordinaria calidad humana. Ambos jóvenes, que fueron compañeros de armas durante la permanencia del héroe en casa de Scathach, quedaron unidos desde entonces por vínculos de amistad solemne y desinteresada, lo cual motivó que Ferdiad se comprometiese, mediante juramento, a no atacar jamás a Cuchullain. Así las cosas, su reina, la astuta Madb, lo embriagó con promesas, vino y amor, y consiguió que Ferdiad jurase desafiar a Cuchullain. Sólo cuando el héroe volvió en sí, pudo darse cuenta de la situación en que se encontraba, y trató de volverse atrás de la promesa que se le había arrancado tan arteramente. Pero como todo el mundo le echó en cara su pusilanimidad y fue tachado de cobarde, hubo de resignarse al fin a lanzar, muy a pesar suyo, un reto a Cuchullain, quien lo aceptó también contra su voluntad. Ambos contendientes prodigáronse atenciones y cortesías de todo género, y luego, durante tres días, se intercambiaron golpes, cuidando de que no fueran fatales. Pero, al fin, el destino reclamó sus derechos soberanos, y el puñal mágico de Cuchullain hirió mortalmente a Ferdiad. Desolado, el amigo prodigó sus cuidados, y cuando Ferdiad exhaló su último suspiro, el héroe de los Ula-tes prorrumpió en lamentos: « ¡Oh, Ferdiad! Grande es mi dolor al verte aquí tendido. Mi corazón se aflige al contemplar mi puñal y tu cuerpo teñidos por tu sangre. Amé a Ferdiad, y difícilmente podré consolarme de su muerte. Nuestra vida fue placer y alegría hasta este día aciago ».

Con esta amarga victoria finalizaron los trabajos del campeón, pues los Ula-tes, consiguiendo rehacerse de su pasajera inmovilidad, corrieron al combate y dispersaron a sus enemigos. Con gran magnanimidad, Cuchullain acogió entonces bajo su protección a la reina Madb y su consorte Ailill, así como al tráfuga Fergus, rey destronado del Ulster, que se pasó al enemigo.

Por otros relatos sabemos que el campeón, en una barca mágica, se retiró a la región de Mag Mel (« la llanura feliz ») — el « Más Allá » de la mitología céltica —, parajes en los cuales se enamoró de la diosa Fand, esposa de Manannan mac Lir, abandonada por éste, la cual correspondió a su amor. Y como un año después de haber regresado Cuchullain al Ulster se presentara a buscarlo la enamorada Fand, interpúsose Emer, quien, con lágrimas en los ojos, suplicó a la diosa se apartara del héroe. Conmovida por el dolor de la esposa, Fand accedió a retirarse, y ella volvió también junto a su marido.

Algún tiempo después, y sin saber de quién se trataba, Cuchullain mató a su propio hijo Conlach, que tuvo de su unión con la hechicera Aiffe. El desgraciado joven fue impulsado a provocar a su padre por la celosa Aiffe, quien, con este fin, lo envió a Irlanda. (Este episodio está inspirado en un tema que se encuentra en otras partes, por ejemplo, en el mito persa de Sohrab y Rustem y en el Wotan teutónico.) Cuchullain, aterrado, enloqueció momentáneamente, y desde entonces una invencible tristeza ensombreció su alma.

Valiéndose de la complicidad de los deudos de cuantos fueron muertos en duelo por Cuchullain, la odiosa Madb consiguió, por fin, derribar al héroe. Para ello, tres hechiceras, hijas de Callatin, que habían completado en Oriente su ciencia maléfica, se metamorfosearon en cuervos



El dios Cernunnos entre dos animales. Piedra de Meigle. Edimburgo, Museo Nacional. El dios es representado con una cabeza de toro y un torso humano; sus piernas son serpientes, que terminan en cola de pez.

y lograron, por medio de engañosas visiones, que Cuchullain se trasladase, solo, al llano de Míurthemné⁽¹⁾. Una vez allí, consiguieron que

(1) En el actual condado de Louth, entre el río Boyne y la ciudad de Dundalk (el Dun Dealgan de la epopeya).



Dios tricefalo, procedente de los cimientos del Hôtel-Dieu de París

transgrediese sus tabús ofreciéndole carne de perro, que el héroe no debió aceptar. Luego, unos bufones (*satirists*) de la corte de Connaught le arrancaron su lanza mágica, y cuando estuvo privado de todas sus defensas, tanto las materiales como las sobrenaturales, se vio atacado por un enemigo incontable, difícil de dominar. Su muerte le fue predicha por veinte presagios, pero su indomable corazón no se alteró ni por «una sombra siquiera de desfallecimiento». Recibió en el pecho una herida mortal, por la que la sangre corría a borbotones. Pero todavía consiguió atarse con su cinturón a una columna, para poder morir de pie. Su caballo negro fue a frotar su lomo contra el cuerpo de su amo, para marcharse luego sollozando. Y Cuchullain murió, al fin, exangüe. Cuando la espada se escapó de sus manos sin vida, cortó, al caer, la mano del enemigo que acudía a cercenarle la cabeza, para llevársela, según era costumbre, como trofeo.

Tal es, en sus líneas generales, la epopeya del campeón ulate. Hemos pasado por alto numerosas conversaciones enigmáticas de difícil captación, diálogos gnómicos, enumeraciones de *geis* o tabús, lo relativo a los animales mágicos — rebaños, caballos, cisnes, cuervos —, junto con su complicada genealogía, las reiteradas descripciones de las contorsiones sorprendentes a las que se entrega Cuchullain cuando la locura lo enajena. Todos estos detalles, aterradores o grotescos, tienen probablemente una significación hermética, cuya clave podemos considerar perdida.

En realidad, nada sabemos de la personalidad de Cuchullain, ni si fue un héroe nacional glorificado o un caballero Rolando de los Ulates, exaltado por la imaginación de los bardos, hipótesis ésta que si ha sido alguna vez considerada, hay que admitir como poco probable. Los atributos que se le asignan y las proezas que se le ponen en su haber parecen abonar más bien una explicación por algún mito solar: Lugh, «el de largos brazos» — su padre divino —, sería una especie de Apolo. El propio Cuchullain obliga a abrir y cerrar los ojos a quien lo está mirando. Dos caballos — uno negro y otro blanco — tiran de su carro; el calor que emana de su cuerpo hace hervir el agua y funde la nieve; el hada que lo persigue con su amor, la dulce Fand, es la esposa abandonada por Manannan, el dios del Océano. Finalmente, cada uno de sus antagonistas podría ser asimilado más o menos a algún fenómeno tenebroso o nocturno.

Por cuanto es pagano en su esencia y en su desarrollo, el ciclo épico del Ulster ha sido modificado en ciertos puntos por copistas cristianos, para que pudiera contribuir a la edificación de los espíritus. Así, cuando Cuchullain se dispone para el combate supremo, oye voces de ángeles, confiesa la verdadera fe y conoce con certeza su futura salvación. Más tarde, el rey Conchobar muere de pena al tener noticia de la Pasión de Jesucristo, y en el episodio del *Carro fantasma*, Cuchullain, que aparece entre los muertos, da testimonio ante el rey de la verdad del Cristianismo.

CICLO DE LOS FENIAN O DE OSIAN

Este ciclo, tan importante por lo menos como el del Ulster, se desarrolló considerablemente después de la invasión sajona, cuando el precedente no era ya sino un vago recuerdo. Los acontecimientos históricos, que aparecen como telón de fondo, ocupan desde el año 174 (batalla de Cnucha, en tiempos de Conn, «el de las cien batallas») al 283 (batalla de Gavra, en tiempos de Cormac).

Los relatos que se conservan de este ciclo permiten entrever una civilización radicalmente

distinta de la de los Ulates, ya que pintan la vida de los cazadores nómadas en el corazón de las selvas primitivas. Las sagas fenianas son el patrimonio de una nación entera y no sólo de una tribu, y se extienden por igual a los dos países goidélicos: Irlanda y Escocia. Además, la tradición feniana es algo vivo en estas tierras. Un viejo proverbio afirma que si los Fenian descubriesen que no se hablaba de ellos un solo día, se levantarían de sus tumbas.

Los Fenian (Fianna) constituyeron una especie de caballería, instituida, según se cree, bajo el reinado de Feradach Fechtnach (15-86), con el fin de mantener el orden en Irlanda y proteger la Isla contra toda invasión. Las hazañas guerreras y cinegéticas de sus miembros se hicieron famosas. En el siglo III, época que se refleja en el ciclo, la orden de los Fenian contaba con ciento cincuenta oficiales y cuatro mil quinientos hombres. Su campo de acción era toda Irlanda, con excepción del reino del Ulster (1).

El héroe principal, Find [*Fionn* o *Finn*] mac Cumhail, es a la vez debelador de monstruos y mago. También es poeta, lleva una vida rumbosa, y es desconfiado y astuto. Está unido por lazos de parentesco con los Hombres Bolg y con los De Danann, así como con Sualltan, padre humano de Cuchullain. A pesar de su edad, casó con Grainne, hija de Cormac, la cual lo abandonó para seguir al joven y seductor guerrero Diarmaid (Dermot).

Find es el padre de Osian (Oissin), y, por él, abuelo de Oscar (Osgur). Sus enemigos son el orgulloso Goll y su jactancioso hermano Conan, hijos los dos de Morna y jefes de su temible clan.

Además del valor guerrero — cualidad de la que Find no carece ciertamente —, los demás héroes de su ciclo hacen gala de generosidad, franqueza y cortesía, de las que aquél está falto a veces.

Ciertos autores, como Eugène O'Curry, afirman que el prototipo de Find fue un personaje que existió realmente. Sin embargo, hoy se tiende más bien a considerar a Find como un mito. Su nombre — *Fionn* o *Finn* — significa « blanco » o « rubio ». Su padre, Cumhail (o Coul), sería el Cumulus galo, nombre que estaría relacionado con el germánico Himmel (« el cielo »), aunque tal vez este Finn mac Cumhail no sea sino una encarnación de la divinidad bretona de ultratumba, Gwyn ab Nudd, rey de las hadas galesas.

Incluso antes de la venida de Finn al mundo, la Orden de los Fenian fue minada por celos y rivalidades. Además, las exacciones de que hizo objeto a los habitantes de Irlanda provocaron contra ella un vivo sentimiento de repulsa, y su arrogancia irritó al mismo Rey. Cairbre Lifechair, biznieto del rey Conn, los

persiguió y derrotó, finalmente, en la batalla de Gavra (283), donde el propio Find perdió la vida.

En torno a este núcleo central, de inspiración probablemente histórica en parte, cristalizaron una serie de episodios maravillosos, que en su mayoría tuvieron por escenario enigmáticos países, perdidos en mares lejanos. En tales episodios vemos enanos, gigantes, hadas, brujos, hechiceras, bestias monstruosas y prodigios de toda especie, así como los Tuatha De Danann. Los Fenian circularon libremente por los *sidhe* — palacios subterráneos de los antiguos De Danann, que se habían convertido en invisibles —. En el célebre episodio de la « batalla de Ventry », una alianza entre los Fenian y los De Danann consiguió derrotar a Daire Donn, gran rey del mundo, que atacó Irlanda con todos sus vasallos.

En todas estas aventuras desempeña un importante papel el hijo de Find, Osian, cuyo nombre predomina especialmente en la serie de « baladas posfenianas », en las que se relatan las hazañas de su padre Find en forma de diálogos entre Osian y San Patricio, patrono de la Irlanda cristiana.

Cuando la derrota de Gavra, Osian consiguió escapar a la suerte de los Fenian, salvado por la diosa-hada Niamh (pronúnciese Nieve), hija de Manannan, la cual lo llevó, en su barca de cristal, al paraíso céltico, Tir nan Og. Aquí pasó Osian trescientos años en inmutable y deliciosa juventud, mientras que el cambio aquejaba al mundo de los humanos. Pero, a la larga, no pudo resistir al deseo de volver a ver su país



Arte galo. Máscara de dios fluvial. Saint-Germain-en-Laye, Musco. (Fot. Arch. Phot. d'Art)

(1) Véanse las reglas de la Orden en G. DOTTIN, *Littératures celtiques*, págs. 68-70.

natal, para lo cual Niameh le entregó su montura mágica, aconsejándole, sin embargo, que no pusiese el pie en la tierra. Pero rompiósele la cincha, y la silla de montar se vino abajo y, con ella, Osian. Luego, cuando volvió a levantarse, era un ciego anciano, desprovisto por completo de sus atribuciones divinas.

Es bien sabido que a fines del siglo XVIII y a principios del XIX gozaron de gran popularidad unas supuestas composiciones poéticas de Osian. Aunque cimentadas en la tradición gaélica y fundamentadas en diversos relatos en prosa, de autores desconocidos, las *Poesías de Osian*, hijo de Fingal, que aparecieron entre 1760 y 1763, no son, en realidad, sino fruto de su pretendido traductor, el escocés James Macpherson.

Sin embargo, en torno a ellas se concitó el entusiasmo de muchos espíritus sensibles, y despertaron incluso la admiración de ilustres escritores, como Goethe, Herder, Madame de Staël, Chateaubriand, Byron y Lamartine. Cuéntase que Napoleón leyó y releyó *Osian* ⁽¹⁾. Pero en estas composiciones, los nombres primitivos aparecen ya desfigurados y adoptan consonancias «poéticas», para acomodarse al gusto de la época: Find se transforma en Fingal; Conor, en Cairbar; Deidre, en Dartula; Conlaech, en Carthon; Cuchullain, en Clessamor; Aiffe, en Moina... Todos estos personajes se nos muestran encuadrados en paisajes románticos: valles frecuentados por fantasmas, montañas a la luz de la Luna, corrientes de agua que se despeñan de enormes rocas, grandes fuegos en la neblina del atardecer. Las ideas y los sentimientos son los de Macpherson y sus contemporáneos.

«Sobre el cañamazo de las baladas gaélicas de la antigua epopeya, el prestigioso escocés bordó dibujos cuya forma y colorido responden a los modelos del siglo XVIII ⁽²⁾.»

⁽¹⁾ Véase PAUL VAN TIEGHEM, *Ossian en France*, 1917.

⁽²⁾ G. DOTTIN, *L'Épopée celtique*, pág. 2.

CONCLUSIÓN

En breves palabras, la originalidad de la religión céltica parece residir en «esta extraña corporación de filósofos espiritualistas, físicos y naturalistas que se conoce con el nombre de *druídas*». Estos personajes — sacerdotes, adivinos, magos, consejeros políticos — desempeñaron un destacado papel en la organización del Estado. Según el autor de la «Razzia del Toro de Cooley», se prohibía a los Ulates el dirigir la palabra a su rey, de igual forma que éste no podía hablar a su druida. Este cuerpo sacerdotal era el depositario de los secretos de la religión y de los de la ciencia mágica, y sus miembros, los preceptores de los hijos de los nobles. Pero el estudio de tal institución concierne a la historia social, y la de sus doctrinas, creencias o prácticas corresponde, en rigor, a la historia de la Religión. En un estudio de mitología no se pueden rebasar ciertos límites.

Ahora bien, según hemos tenido ocasión de ver, de los dioses célticos sabemos muy poco. Los informes que poseemos acerca de ellos son piezas sueltas, fragmentarias y desordenadas. «De los tiempos antiguos — escribe Georges Dottin ⁽¹⁾ — sólo conocemos las asimilaciones, sin duda superficiales, que, nos transmiten los autores griegos y latinos. En la época galorromana, algunos epítetos célticos de las divinidades locales nos dan a conocer un panteón galo muy distinto del que nos habían presentado los escritores de la Antigüedad. Y, por último, las composiciones novelescas y míticas de la alta Edad Media irlandesa, modificadas por los copistas cristianos, nos sitúan ante unos héroes nacionales, magos o brujos, en los que es difícil reconocer las personificaciones de las fuerzas naturales y morales a las que los antiguos celtas rindieron culto».

G. Roth y F. Guirand

⁽¹⁾ G. DOTTIN, *La Religion des Celtes* (1904) pág. 55.



El Valhall. Fresco de Geselschap en la gran sala del Zeughaus, Berlín

MITOLOGÍA GERMÁNICA

ALEMANIA Y LOS PAÍSES ESCANDINAVOS

INTRODUCCIÓN

Los germanos establecidos al sur de la Península Escandinava, en las islas del Mar Báltico y en las tierras bajas de la Alemania Septentrional, entre el Rin y el Vístula, formaban, a mediados del I milenio antes de Jesucristo, una estrecha agrupación de tribus. Ningún vínculo de orden político las unía, e incluso se enfrentaban en luchas frecuentes. Sin embargo, hablaban una misma lengua, tenían cierta comunidad cultural y compartían verosímelmente unas mismas creencias religiosas. Tal vez haya que remontar algunas de estas creencias a sus antepasados indoeuropeos. En efecto, los germanos, en los milenios precedentes, habían pertenecido al gran pueblo indoeuropeo, y su lejano parentesco con los itálicos, celtas, griegos, baltoeslavos y otras ramas puede explicar la analogía que presentan sus concepciones generales e incluso alguna de sus leyendas, con las de Grecia, Roma y Oriente. No obstante, por haber vivido mucho tiempo separados de las demás poblaciones indoeuropeas, los germanos acabaron por elaborarse una religión original.

Como carecemos de monumentos figurados y documentos escritos, es probable que no sepamos jamás exactamente en qué consistía esta religión cuando aún presentaba una unidad relativa. Sólo tenemos conocimiento de unas formas bastante evolucionadas, formas a las que llegó a comienzos de la Era cristiana y en los

siglos siguientes la antigua nación germana en sus distintas ramas. En época histórica, los germanos se dividieron en tres grupos: los orientales o godos, que, establecidos primero entre el Oder y el Vístula, abandonaron este territorio a fines del siglo II de nuestra Era y emigraron, en gran número, al Mar Negro. Los septentrionales, que ocuparon los países escandinavos. Y, por último, los occidentales, antepasados de los alemanes y los anglosajones, que, confinados inicialmente al norte de Alemania, ensancharon poco a poco sus dominios en dirección al Rin y al Danubio, donde chocaron con el pueblo romano, en tanto que algunas de sus tribus se disponían a pasar el mar y establecerse en Gran Bretaña. Esta dispersión de las gentes germánicas influyó en su cultura y, por consiguiente, en sus concepciones religiosas.

Los godos, por su contacto con la civilización bizantina, se convirtieron en gran número al Cristianismo desde el siglo IV. Los únicos testimonios documentales de su lengua llegados hasta nosotros son traducciones de la Biblia o comentarios de textos sagrados. Pero los pocos historiadores antiguos que nos hablan de los godos, apenas nos dicen nada sobre sus tradiciones paganas. Hemos de renunciar, pues, a tratar de la religión de los germanos orientales. La mitología germánica sólo la conocemos a través de las creaciones literarias de los germanos occidentales o de las de los septentrionales, así como por algunas obras latinas o griegas. Pero

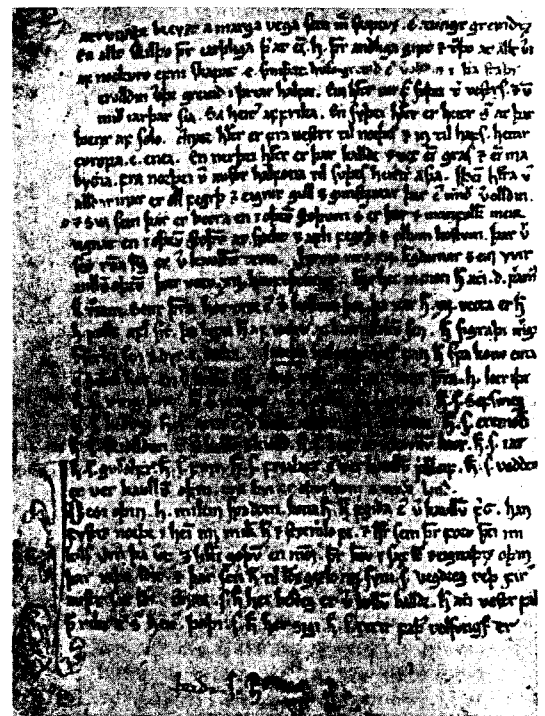


Mapa de Europa Central

cuando los historiadores de la antigüedad clásica y los escritores de lengua alemana, anglosajona y normánica empiezan a compilar las tradiciones religiosas de las diversas poblaciones germánicas, la mitología dista mucho de presentar el mismo aspecto en todas partes. Mientras determinadas divinidades presentan un culto desarrollado en una de las orillas del Mar Báltico, en las costas de enfrente es casi ignorado este culto. Entre pueblos vecinos, los mismos dioses no tienen siempre la misma categoría. Además, se notan ya las influencias cristianas. Los anglosajones de Gran Bretaña se convierten al Cristianismo a principios del siglo VII, y sus misioneros inician inmediatamente la evangelización de la Alemania actual, y Carlomagno acabó por la fuerza la empresa que aquellos emprendieron de modo pacífico. A su vez, las poblaciones escandinavas adoptaron la nueva

fe entre los siglos IX y XI. Ahora bien : si exceptuamos determinados historiadores latinos y griegos y algunos poetas escandinavos, los escritores que podemos considerar como fuentes para la mitología de los germanos, son cristianos, que revisten con su fe los viejos mitos paganos. Además, viven en épocas muy distintas, y las tradiciones que recogen, a varios siglos de distancia, sólo concuerdan en contados casos y de manera muy imperfecta.

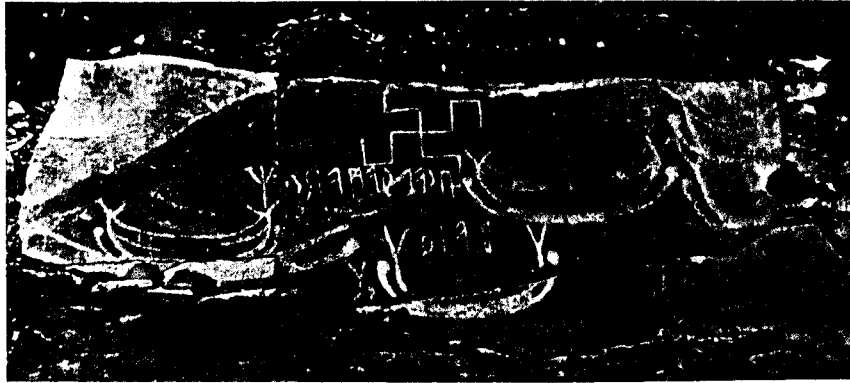
Para los germanos occidentales, antepasados de los alemanes y los anglosajones, las fuentes documentales son poco abundantes. Los historiadores latinos, como César y Tácito, dispusieron sólo de informes de segunda mano, y se esforzaron en explicar la religión germánica a través de la romana. Así, Donar, el dios del trueno, se convirtió para ellos en Juppiter tonans ; Wodan fue asimilado a Mercurio y Tiuz, a Marte. Los misioneros, monjes y clérigos que, desde el siglo VIII, prosiguieron la obra de conversión y fueron, a la vez, los primeros escritores en lengua alemana, habrían podido darnos, si



Reproducción de una página del manuscrito del Edda en prosa. Upsala (Suecia), Biblioteca de la Universidad. El Edda en prosa — que no ha de confundirse con la colección de poemas conocida con el mismo nombre de Edda — es una especie de manual poético que compuso en el siglo XIII un vate y erudito islandés, Snorre Sturluson. Esta obra es la principal fuente de nuestro conocimiento de la mitología escandinava. Snorre dejó escrita en ella, para servir de instrucción a los jóvenes escaldas de su tiempo, una relación de los antiguos mitos y leyendas de la poesía islandesa.

ello hubiese entrado en sus propósitos, un cuadro completo de la mitología alemana de los primeros siglos; pero su preocupación principal fue extirparla de las almas, y casi únicamente aludieron a los mitos paganos para condenarlos. Hoy nada sabríamos de las viejas creencias alemanas si los cuentos y epopeyas llamados «populares» no nos hubiesen dejado un buen número de datos relativos a las divinidades secundarias, demonios, gigantes, enanos y espíritus de toda especie.

Puede decirse que sólo los escandinavos se preocuparon de salvar y perpetuar el recuerdo de las antiguas creencias. Sus poetas y eruditos,



Piedra rúnica de Kaarstad (Noruega). Bergen, Museo. No sólo se ven en la piedra inscripciones rúnicas, sino también representaciones simbólicas de barcas que tenían significación cultural. Puede verse, además, una cruz gamada de trazado singularmente curioso

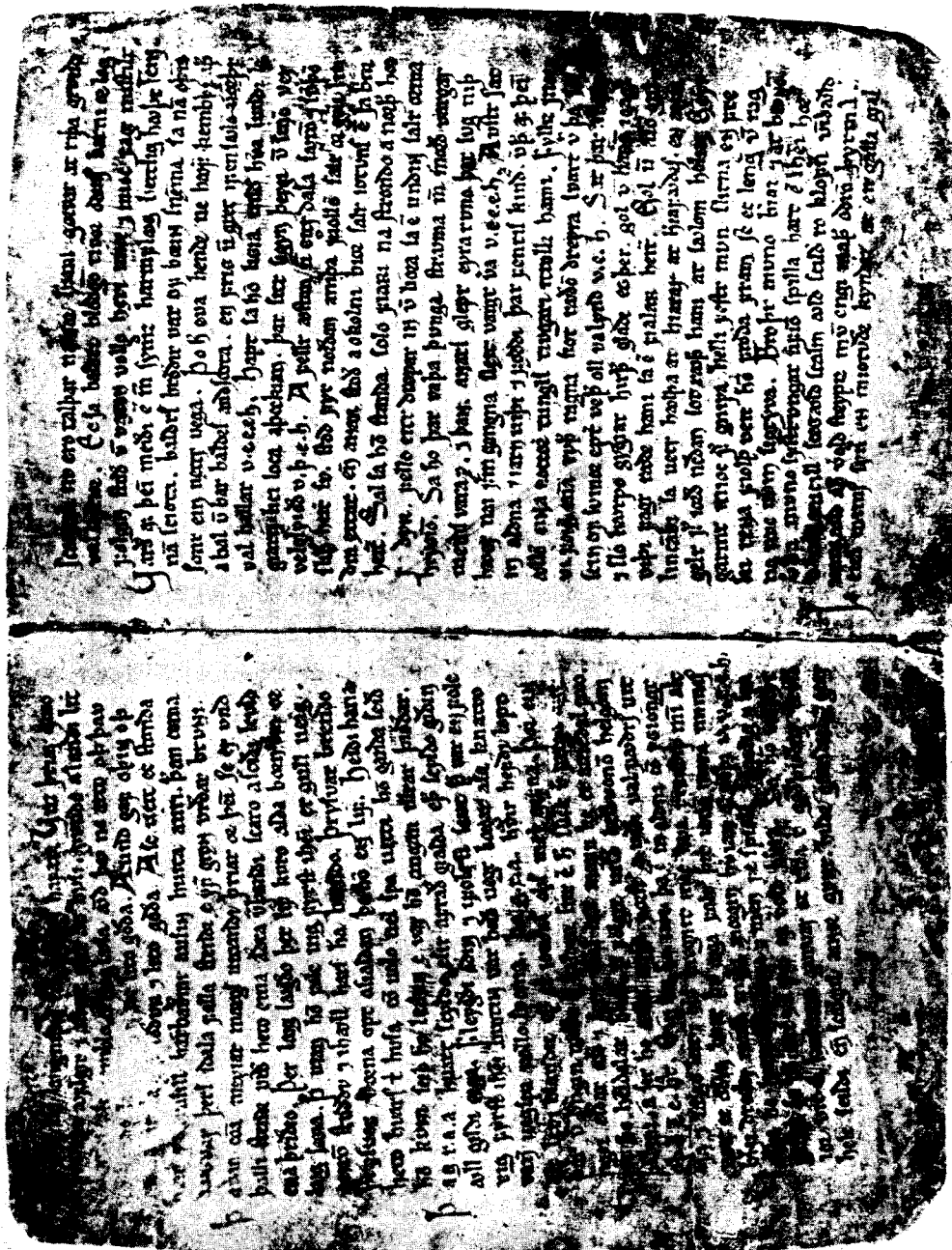
incluso cristianos, anotaron fielmente las leyendas relativas a los dioses del paganismo. La vieja selección de poemas anónimos conocida con el nombre de *Edda* — que es anterior, en parte, a la introducción del Cristianismo en Escandinavia —, los cánticos de los escaldas, las sagas, los manuales poéticos y las obras históricas y eruditas que los países de Islandia, Noruega, Dinamarca y Suecia nos legaron en la Edad Media, nos permiten hacer revivir con bastante fuerza y colorido los antiguos dioses del panteón germánico y la innúmero cohorte de divinidades secundarias que giran en torno a ellos. Las leyendas relativas a los grandes dioses, tales como Wodan-Odín y Donar-Thor, las conocemos sólo por la literatura escandinava, y son las que citaremos aquí con mayor frecuencia. Pero de esta afirmación no hemos de concluir que estas divinidades hayan sido propia y exclusivamente escandinavas, sino que, con distintos nombres, fueron adoradas por la mayoría del pueblo germano. Lo que ocurre es que las leyendas que corrían de boca en boca entre los antepasados de los alemanes y los anglosajones, casi nunca no llegaron hasta nosotros. Por eso, toda exposición de mitología germánica tiene que basarse preponderantemente en la tradición escandinava.

NACIMIENTO DEL MUNDO, DE LOS DIOSES Y DE LOS HOMBRES

En la aurora de los tiempos — cuentan los viejos poetas y narradores islandeses — no había arenas ni olas glaciales. Tampoco existía la Tierra, ni el cielo que hoy la cubre. No crecía la hierba, y sólo un abismo se entreabría en el espacio. Pero mucho antes de que fuese creado el mar, un mundo de nubes y tinieblas — Niflheim — se formó en las regiones situadas al norte del abismo. En el centro de Niflheim emi-



Una página de dibujos del manuscrito del *Edda* en prosa. Upsala (Suecia), Biblioteca de la Universidad



tía su zumbido la fuente Hvergelmir, de la que partían doce ríos de agua glacial. En la parte Sur estaba el país del fuego, Muspellheim, del cual salían unos ríos cuyas aguas contenían un acre veneno, que se iba coagulando poco a poco hasta hacerse sólido. Al contacto con los hielos llegados del Norte, este primer depósito se recubrió de espesas capas de escarcha, que colmaron

en parte el abismo; pero el aire caliente que soplabá del Sur empezó a fundir el hielo, y de las gotas tibias que fueron formándose nació un gigante con forma humana, que fue el primer ser vivo: Ymir.

Ymir fue el padre de todos los gigantes. En cierta ocasión, durante el sueño se encontró bañado en sudor, y de su axila izquierda nacie-

La Velupsa (manuscrito de la Biblioteca Real de Copenhague). La Velupsa es uno de los más importantes poemas de la colección conocida con el nombre de *Edda*, y con él empieza un bellísimo manuscrito de fines del siglo xiii, que se conserva en Copenhague. El autor, anónimo, relata el nacimiento del Universo, la vida de los dioses, sus alegrías y disputas, su decadencia y su muerte y, por último, el advenimiento de un mundo nuevo.

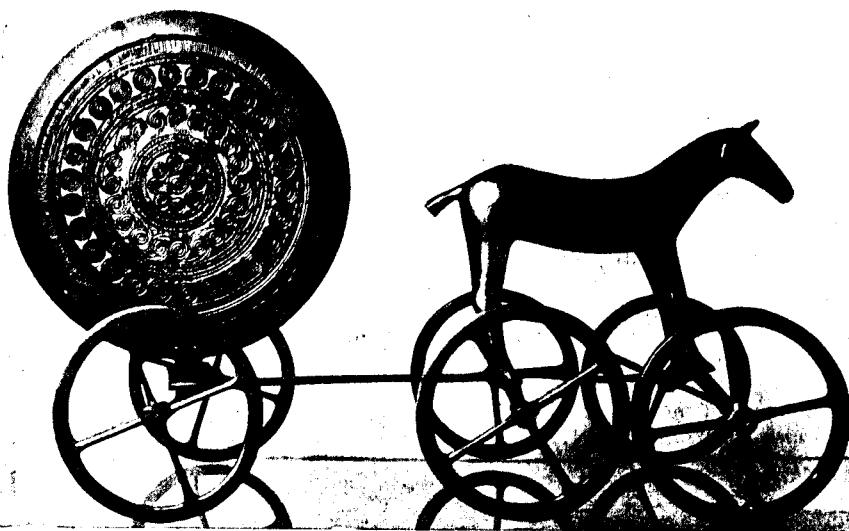
ron un hombre y una mujer, de talla tan gigantesca como la suya. Al propio tiempo, el hielo continuó fundiéndose y dio el ser a la vaca Audumla, nodriza de gigantes. En sus ubres, de las que manaban cuatro riachuelos, encontró Ymir su sustento, mientras que, a su vez, la vaca lamía los bloques de escarcha y se alimentaba de la sal que éstos contenían. Lamiendo así el hielo que se derretía al contacto de su tibio lengua, dio a luz, primero, los cabellos; después, la cabeza, y, por último, el cuerpo completo de un ser vivo, que fue denominado Buri. Éste tuvo un hijo, Bor, que casó con la hija de unos gigantes, Bestla, y de esta unión nacieron los tres dioses: Odín, Vili y Ve.

Estos tres vástagos de una raza de gigantes desencadenaron al punto una guerra contra aquellos descomunales seres, que terminó con el total aniquilamiento de los agresores. Primero dieron muerte al viejo Ymir, y tanta fue la sangre que manó de su cuerpo, que colmó el entreabierto abismo, y todos los gigantes se ahogaron en él, excepto Bergelmir, que pudo arrojar al encespado oleaje un barquichuelo y escapar a la destrucción junto con su mujer. De esta pareja arranca una nueva raza de gigantes.

Sin embargo, los hijos de Bor, manteniendo fuera de las olas el cuerpo inerte de Ymir, formaron con él la Tierra, que recibió el nombre de Midgard, o «morada central», pues quedaba situada a mitad del camino entre Niflheim y Muspellheim. La carne del gigante se convirtió en el suelo terrestre, y su sangre, en el mar ensordecedor; con sus huesos, los dioses formaron los montes, y con sus cabellos, los árboles; después tomaron su cráneo y, elevándolo sobre cuatro columnas, crearon la bóveda del cielo, en la que fijaron las chispas que, escapadas del reino del fuego, Muspellheim, volaban al azar. De este modo alcanzaron su ser el Sol, la Luna y las innumerables estrellas, cuyo curso regularon los dioses, al propio tiempo que establecían

la sucesión de días y noches y la duración del año. El Sol, recorriendo el cielo por el lado meridional, proyectó sobre vastas extensiones de la tierra su luz y su calor, con lo que pronto brotaron las primeras hierbas.

Durante este tiempo, otros dioses se reunieron con los hijos de Bor. Nada precisan los antiguos autores escandinavos sobre su procedencia o su eventual condición de hijos de otros gigantes. Asociados con Odín, éstos recién llegados se



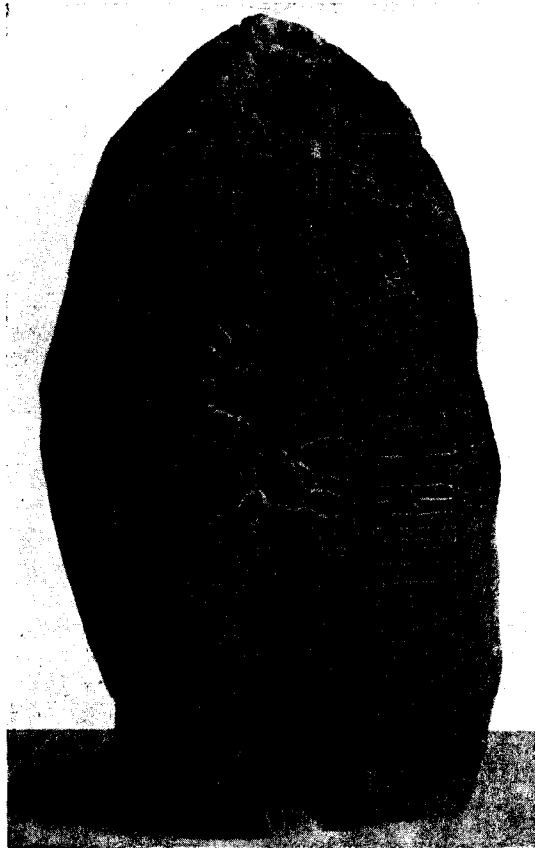
El carro del Sol. Obra, en bronce, encontrada en Trundholm (norte de la Isla Seeland, Dinamarca). Este carro, que representa el disco solar tirado por un caballo, era, sin duda, un objeto de culto, y se utilizaba con fines religiosos. Al parecer, se remonta a una época muy antigua. A juzgar por el estilo de sus adornos, los especialistas lo sitúan en los alrededores del año 1000 antes de Jesucristo. El disco está recubierto, en parte, por una fina lámina de oro. *Nordiske Fortidsminder*, volumen I, Copenhague, 1903

esforzaron en levantar su residencia celeste, vasta morada llamada Asgard, «el palacio de los Ases», en la que cada uno poseía apartamentos propios. Los germanos septentrionales imaginaron estos palacios como residencias muy parecidas a las grandes casas de campo de sus señores. La parte principal era la gran sala, el *halle*, donde se celebraban las recepciones y los banquetes.

Entre su morada y la de los hombres, los dioses edificaron un enorme puente, que denominaron Bifrost y que no es otra cosa sino el arco iris.

Después se reunieron en asamblea y deliberaron acerca del modo mejor para poblar la Tierra. Ya se habían formado larvas en el cadáver en descomposición de Ymir, a quien dieron muerte Odín y sus hermanos, y los dioses resolvieron emplear estas larvas para formar una raza de enanos, a los que dieron figura humana y dotaron de razón. Pero resolvieron también

que, pues habían nacido de la carne del gigante Ymir, debían continuar viviendo en lo que había sido esta carne en otro tiempo, y que luego se convirtió en tierra y rocas. Esto explica que los enanos lleven un género de vida subterráneo. Entre ellos no hay mujeres, por lo que tampoco tienen hijos. Sin embargo, conforme van des-



Piedra rúnica de Snoldelev (Dinamarca). Copenhague, Museo Nacional. Además de una inscripción relativa al difunto al que la piedra estaba dedicada, presenta ésta una cruz gamada y una figura consistente en tres cuernos para beber, enlazados unos con otros. Según la interpretación del gran investigador danés Axel Olrik, la cruz gamada es el signo de Thor, y los tres cuernos, el de Odín

apareciendo, dos príncipes, que los dioses han puesto al frente de ellos, sustituyen a los desaparecidos con enanos nuevos, amasados con la tierra natal. De este modo, la raza de los enanos no conoce su término.

Por lo que respecta a los hombres, éstos tuvieron su origen en el reino vegetal. Por lo menos así reza la tradición más genuina de los germanos septentrionales. Tres dioses — Odín, Henir y Lodur — recorrían juntos un día la Tierra, aún desierta, cuando encontraron en su

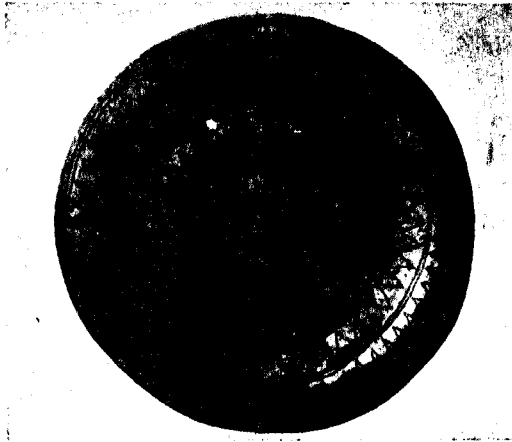
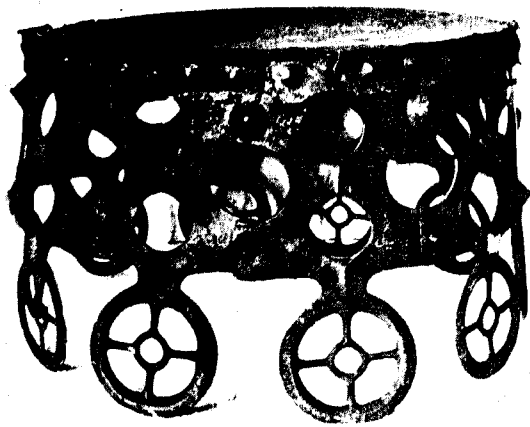
camino dos árboles, troncos inertes e inanimados, y resolvieron convertirlos en seres humanos. Odín les prestó su aliento; Henir, el alma y la facultad de razonar; Lodur, el calor y los frescos colores de la vida. Al marido lo llamaron Ask, y a la mujer, Embla. Tal es la pareja de la que procede la Humanidad.

Tácito, en su *Germania*, atribuye a los germanos occidentales, los ascendientes de los actuales alemanes, una tradición distinta. El primer hombre, según esta creencia, se habría llamado Mannus, y su padre habría sido un dios o un gigante salido de la Tierra, denominado Tuisto. Mannus tuvo tres hijos, cada uno de los cuales engendró una de las tres principales agrupaciones de tribus alemanas: los Ingevones, los Hermiones y los Istevones. Quizás esto no sea sino una explicación ideada por alguna especie de primitivo filósofo. En efecto, los nombres de Tuisto y Mannus no carecen de significación, por cuanto el primero parece indicar «el ser de ambos sexos», y el segundo, con toda probabilidad, el hombre como criatura dotada de pensamiento y voluntad.

En la imaginación de los germanos septentrionales, la tierra donde vivían los hombres tuvo la forma de una amplia circunferencia, que el mar rodeaba por todas partes. En el océano circular que contorneaba de esta manera el mundo habitado, y que, a su vez, estaba limitado por el abismo primitivo, vivía un monstruoso reptil, «la serpiente de Midgard», cuyos innumerables anillos abrazaban por completo las moradas de los hombres.

Por encima de Midgard había un tercer mundo, que no carece de analogías con el infierno imaginado por los griegos y otros pueblos de la Antigüedad. Era la residencia de los muertos, al que los escandinavos dieron el nombre de Niflheim o Niflhel. Este mundo infernal era imaginado como un lugar sombrío, húmedo y glacial. En él vivían gigantes y enanos, que son descritos a veces por los poetas como seres cubiertos de nieve y escarcha. Al frente del mismo se encontraba la diosa Hel, y en su entrada, un perro monstruoso, Garm, cuidaba de que ningún ser viviente penetrara en el dominio de los muertos.

Esta división del Universo en tres mundos superpuestos no guarda, desde luego, correspondencia con la más antigua concepción de los germanos septentrionales. Ya hemos visto cómo sus poetas, al explicar el origen del cosmos, colocaron a Niflheim al norte del inmenso abismo del que había de surgir la Tierra, y no es imposible que en edades muy remotas los germanos imaginaran el Universo como una especie de plano inmenso, en cuyo centro se extendía la Tierra, y más allá del Océano y el abismo primitivo, unas regiones indeterminadas que se suponía eran habitadas por gigantes. En fecha sin duda muy tardía, y probablemente bajo el



Altar de bronce hallado en Balkaakra, junto a Ystad, Escania (Suecia). Estocolmo, Museo. Este curioso trabajo de bronce es, al parecer, una representación del Sol. De forma circular, descansa sobre diez soportes redondos, que probablemente representan las ruedas. Es muy anterior a la introducción del Cristianismo en Suecia, aunque no puede establecerse con certeza la época en que fue fabricado, y, además, se ignora todo lo concerniente a su empleo en los ritos del paganismo. A la derecha, vista de la superficie superior del altar. En general, se está de acuerdo en que los dibujos grabados representan el Sol

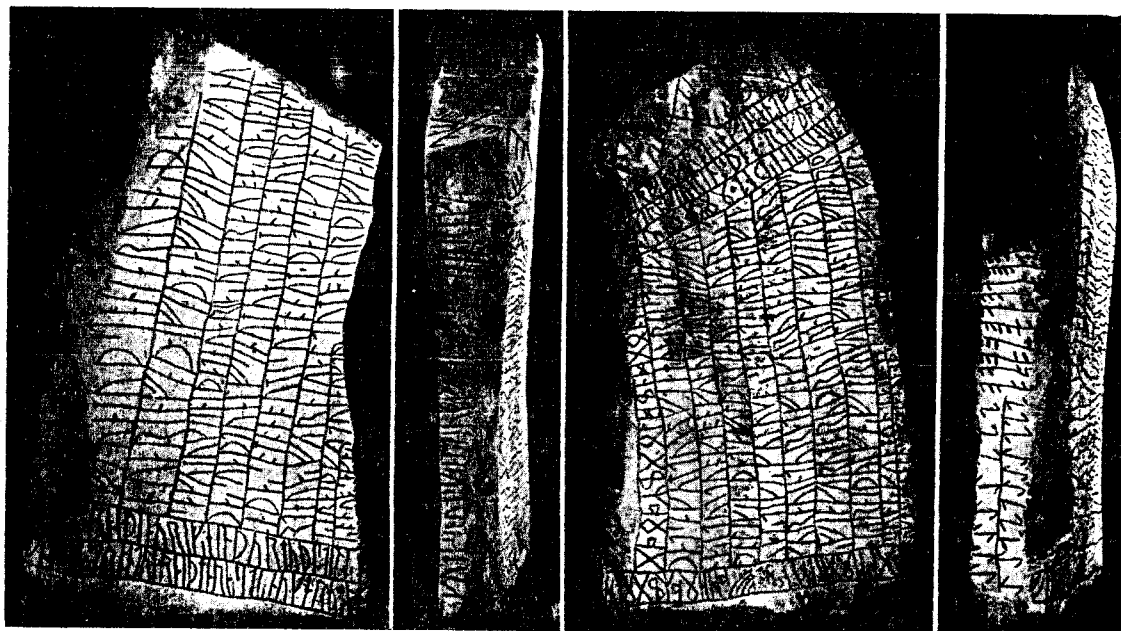
influjo de la cosmogonía griega o de las orientales, imaginóse el Universo en forma de tres planos superpuestos: el mundo de los dioses, el de los hombres y el de los muertos.

Existe, pues, incertidumbre, e incluso contradicción, en los relatos que han llegado hasta nosotros. Aún hay otra tradición, difícilmente relacionable con las que acabamos de exponer, y que, no obstante, es la preferida por los poetas normánicos. Esta tradición presenta el Universo como un árbol de dimensiones prodigiosas. Este árbol, de follaje eternamente verde, el fresno Yggdrasil, hunde una de sus raíces en las profundidades del reino subterráneo, mientras levanta sus poderosas ramas a lo más alto del cielo. « Yggdrasil » significa, en la lengua poética de los escaldas, « el corcel del Temible [Odín] », y el gigantesco árbol recibió su nombre porque, según la tradición, el caballo de Odín tenía la costumbre de apacentar en él. En las proximidades del lugar en que la raíz del fresno se hunde en la tierra hasta tocar Niflhel, el mundo de los muertos, brota el manantial Hvergelmir, de cuyas aguas se forman los ríos primitivos. Junto a la segunda raíz, que se encuentra en el país de los gigantes, cubiertos de hielo y escarcha, mana la fuente Mimir, en la que reside toda sabiduría y de cuyas aguas anheló beber el propio Odín, si bien se le exigió, como pago por unos cortos tragos, que cediera su único ojo. Por último, de-

bajo de la tercera raíz, que, según determinada tradición, se encontraría en el propio cielo, hallase la fuente de Urd, la más sabia de las Nornas. Cada día, las Nornas extraen agua de este manantial y riegan con ella el fresno Yggdrasil, para evitar que se seque y llegue a pudrirse.



El gigante Ymir y la vaca Audumla, por N. A. Abilgaard (1743 a 1909). Copenhague, Real Academia de Bellas Artes. Abilgaard fue el primer pintor danés que llevó al lienzo un tema de mitología escandinava. Este cuadro representa la formación del Universo y el nacimiento de los primeros seres vivos. El gigante Ymir, nacido de la fusión del hielo, fue amamantado por la vaca Audumla, cuyo origen es parecido al suyo. Lamiendo un bloque de hielo, Audumla fue formando poco a poco el cuerpo de Buri y de su hijo Bor, que fueron los primeros seres humanos



Piedra rúnica de Roek (Suecia). De izquierda a derecha : 1.º Cara anterior. Las inscripciones rúnicas de época pagana tienen siempre un significado religioso, pues a los runas se les atribuía virtudes mágicas. Esta inscripción es la más larga e importante de cuantas se han descubierto hasta la fecha. En ampulosos términos, y en algunos pasajes hasta en verso, celebra los méritos de un joven guerrero muerto prematuramente en un combate. Data de la primera mitad del siglo II. La piedra mide unos 2,5 m. de altura por 1,45 en su parte más ancha. 2.º Lado derecho y cara superior. Los signos grabados en la parte superior son caracteres criptográficos. 3.º Cara posterior. Las tres cruces, con ganchos en los brazos, que figuran en la parte superior de esta cara, son caracteres cifrados. 4.º Lado izquierdo. Los diecinueve signos, grabados en forma de S y separados por un trazo vertical, que se ven en la parte inferior de esta cara de la piedra, representan, en escritura cifrada, el nombre del dios Thor

En las ramas más altas del árbol está posado un gallo de oro. Desde allí otea el horizonte y previene a los dioses cuando sus antiguos enemigos, los gigantes, se presentan en son de guerra. Debajo del fresno se encuentra oculto el cuerno de caza del dios Heimdall que un día habrá de resonar para anunciar el combate supremo de los Ases contra quien se atreva a aniquilar su poderío. En las cercanías del lugar donde está el vigoroso tronco hay una extensión sagrada, un lugar de paz, donde cada día se reúnen los dioses para administrar justicia. Muerde las ramas del árbol la cabra Heidrun, que prodiga su leche, como alimento, a los guerreros de Odín.

Sin embargo, existen unos demonios malévolos que imaginan constantemente tretas para destruir el fresno Yggdrasil. Un monstruo caracterizado por su astucia, la serpiente Nidhogg, está agazapado bajo la tercera raíz y la roe sin parar. En el ramaje hay cuatro ciervos que se comen los brotes tiernos. Pero gracias a los cuidados de las Nornas, el árbol continúa verde y sigue levantando en el centro de la Tierra su indestructible tronco.

Parece que los alemanes creyeron también que el Universo estaba sostenido por un gigan-

tesco árbol, idea que probablemente les fue sugerida por la arquitectura de sus propias habitaciones. En efecto, los germanos acostumbraban hacer descansar la fábrica de un edificio sobre un robusto tronco de árbol. Algunas tribus alemanas clavaban en ciertas cumbres unas columnas formadas por un solo tronco, con las que pretendían simbolizar el árbol del Universo. Estos monumentos recibieron el nombre de Irmensul, que significa « columna gigante ». Durante la expedición que, en el año 772, realizó Carlomagno contra los sajones, el Emperador ordenó destruir, en lo que hoy es Westfalia, una de estas columnas, que era objeto de gran veneración.

Pero este mundo no es eterno, y llegará el día en que habrá de perecer, arrastrando, en su derrumbamiento a los propios dioses. Ese día, los gigantes y demonios maléficos que viven en las regiones escondidas o subterráneas del Universo tratarán de derribar el orden que las divinidades establecieron y mantuvieron. Y sus esfuerzos no serán baldíos, puesto que, como resultado, vendrá « el crepúsculo de los dioses » y el fin del Universo. Pero antes de que nos refiramos a la muerte de estas divinidades, hemos de decir quiénes fueron en vida, qué atribucio-

nes se les reconocieron y cuál fue, por fin, su poder y su personalidad.

LOS GRANDES DIOS DEL PANTEÓN GERMÁNICO

El panteón germánico no tuvo jamás un número de divinidades rigurosamente preciso, sino que creció o disminuyó según las épocas y las tribus. Determinados dioses que en un momento dado fueron poderosos, perdieron luego poco a poco, al correr de los siglos, el prestigio de que gozaron otrora. Por otra parte, los dioses germánicos fueron concebidos como hombres de una naturaleza superior. Al igual que ellos, eran mortales y estaban sometidos a las contingencias del destino.

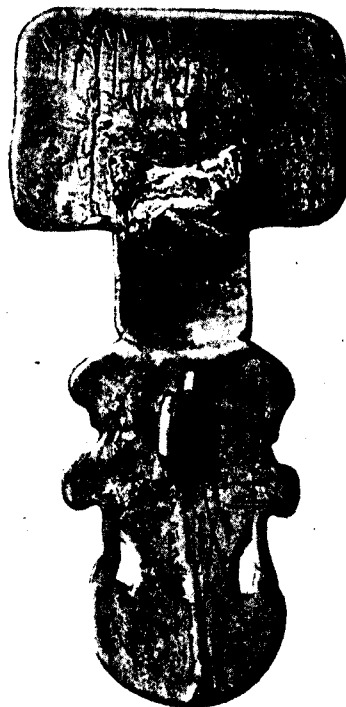
Según parece, tres de ellos fueron objeto de culto en los países habitados por los germanos: Wodan, a quien los germanos septentrionales conocen como Odín; Donar, que corresponde al Thor de los escandinavos, y Tiuz — o Ziu, según el nombre que le dan los alemanes del Sur —, denominado Tyr en Escandinavia. Estos tres dioses, junto con otros de los que más adelante se tratará, pertenecen a la estirpe de los Ases. Al lado de los Ases consideraron los germanos — o, por lo menos los escandinavos — que existía una segunda raza divina, los Vanes, el más conocido de los cuales fue Freyr. En tiempos remotísimos se entabló una lucha terrible entre los Ases y los Vanes — lucha que será convenientemente relatada en su lugar —, que terminó con un compromiso, en virtud del cual Freyr se convirtió, como Odín o Thor, en un habitante de Asgard. (Más adelante, cuando estalle la rebelión de los gigantes, los Ases y los Vanes irán unidos al combate, y sucumbirán juntos.) Concebidos por un pueblo de guerreros, casi todos los dioses germánicos se distinguen por sus virtudes bélicas; incluso las diosas, cuyo número es más bien reducido, se muestran, llegado el caso, como temibles combatientes.

Wodan - Odín

Wodan fue considerado durante algunos siglos, sobre todo por los antepasados de los alemanes, como la divinidad principal de los germanos. Poco a poco reemplazó, en la veneración de los fieles, a Tiuz, dios del cielo, y más tarde, a Donar-Thor, dios de las tempestades. Por los tiempos en que Tácito escribía su *Germania* — a principios del siglo II de nuestra Era —, el culto a Wodan era ya el más importante, y, así, vemos cómo, invocando su nombre, los anglos y los sajones emprendieron en el siglo V la expedición por la que quedaron establecidos en Gran Bretaña, y cómo consideraron al dios — en anglosajón, Woden — cual ascendiente de

sus reyes. Todavía hoy, el «miércoles» inglés contiene el nombre de Woden, *Wednesday*, que, por lo demás, es una transposición directa de la denominación latina *Mercurii dies*.

Antes de convertirse en una divinidad todopoderosa, Wodan fue un dios secundario, un espíritu de la tempestad. En los países germánicos estaba muy extendida la idea de que en



Gran fibula de Nordendorf. La inscripción, en caracteres rúnicos, grabada en la placa interior de esta fibula, menciona a Wodan y a Donar, y, al parecer, se trata de un ruego dirigido a estos dioses para que se dignen consagrar la unión de una pareja. Según R. Henning, *Die deutschen Runendenkmäler*

las noches de tormenta retumbaba en los aires el galope tumultuoso de un misterioso ejército, formado, según se creía, por las almas de los guerreros muertos: era el «ejército enfurecido», que diversas leyendas conocían también con el apelativo de «cacería salvaje». A esta furiosa tropa se le asignó un jefe, cuyo nombre se entronca, en todas las lenguas germánicas, con la palabra que expresa el furor o frenesí — en alemán moderno, *wüten* «rabiarse», «enfurecerse» —. Este nombre — Wode —, a medida que la divinidad adquirió rasgos más precisos en la imaginación de sus creyentes, fue transformándose también, hasta convertirse en el Wodan de los antepasados de los alemanes, y en el Odín de los escandinavos. Primero, la veneración de los fieles se

representó al dios de las tempestades nocturnas como un caballero que hacía ondear al viento su capa de anchurosos pliegues, se tocaba con un sombrero de grandes alas y, cabalgando un corcel, blanco o negro, según la ocasión, surcaba raudos los aires en busca de una pieza misteriosa que cazar. Más tarde, el personaje fue dignificado, y dejó de ser una divinidad de la noche para encarnar el dios del heroísmo y la victoria, que resuelve desde las alturas cuanto concierne al destino de los hombres. Más aún: fue considerado como la divinidad de las cosas del espí-

acogido, por quienes le escuchan, como la verdad misma. Gusta de expresarse por medio de versos bien medidos, según las reglas del arte de los escaldas. Puede adoptar, a capricho, cualquier forma, de pez o toro, de ave, serpiente o monstruo. Cuando se dispone a entrar en combate, su sola presencia inmoviliza a sus enemigos y los deja sordos y ciegos.

A Odín le corresponde establecer las leyes que regulan las sociedades humanas. Como simple efecto de una orden suya, existe la costumbre de quemar en una pira, con todos los ense-

res que les pertenecieron en vida, los cuerpos de los guerreros muertos, pues quien logre de este modo llevar consigo todos sus bienes, los tendrá a su lado cuando se encuentre después en Valhall.

Va armado con una resplandeciente coraza y un casco de oro; en su mano brilla la lanza Gungnir, que forjaron los enanos y que ningún obstáculo desviará de su blanco. Su caballo, Sleipnir, es el mejor y más ágil garañón, y sus ocho extremidades no encuentran vallado que no puedan trasponer. Odín, mientras cabalgaba cierto día por el país de los gigantes, tropezó con un morador, Hrungrnir, quien,



El dios Odín. A la izquierda, placa de bronce de la Isla Oeland. Algunas placas de bronce, de gran antigüedad, halladas en la Isla Oeland (Suecia), son, al parecer, representaciones de personajes mitológicos. Como estas placas son varios siglos más antiguas que los primeros monumentos literarios, quizá respondan a concepciones algo diferentes de las que conocemos por el *Edda*. El personaje que vemos a la izquierda, portador de un casco adornado con dos cuernos y con una lanza en cada mano, ha sido identificado con Odín por el danés Axel Örlík; el otro es probablemente un dios con cabeza de lobo. A la derecha, placa de casco hallada en una tumba de Vendel (Suecia). Es muy probable que el personaje aquí representado sea el rey Odín; está acompañado por los cuervos familiares, y lleva la lanza Gungnir. Conviene observar, sin embargo, que su caballo, Sleipnir, no tiene las ocho patas que la leyenda le atribuirá más tarde.

ritu, lo cual explica, sin duda, el que los latinos lo comparasen con Mercurio.

Los antepasados de los alemanes adornaron con multitud de leyendas la figura de este dios, que, a su entender, predominaba sobre todos los demás. Pero como carecemos de obras literarias en lengua alemana que puedan informarnos al respecto, no conocemos ninguna de estas narraciones legendarias. Sólo sabemos — gracias a una antigua fórmula mágica llegada hasta nosotros — que se acudía a Wodan para obtener la curación de las luxaciones o torceduras, y que, además, los guerreros lo invocaban en el combate, suplicándole les concediese la victoria. En cambio, en tierras escandinavas abundan las leyendas referentes a su personalidad y a sus aventuras.

En el Norte, Wodan es conocido con el nombre de Odín. Es el dios de la guerra y de la inteligencia. De hermosa figura, habla de tal manera que cuanto sale de su elocuente boca es

lleno de admiración por un jinete que, como aquél, atravesaba sin fatiga tierras y mares, se deshizo al punto en elogios sobre su corcel, al tiempo que añadía: « Pero yo tengo un caballo cuyo vigor y rapidez son mayores aún ». Al oír estas palabras lanzóle Odín un reto, y en seguida emprendieron ambos rauda carrera sobre la inmensa planicie. En vano aguijoneaba Hrungrnir a su cabalgadura. Cuantas veces conseguía coronar la cresta de una loma, veía ante él a Odín, que, en alas de Sleipnir, alcanzaba ya la altura inmediata. En otra ocasión, deseando Odín librar a uno de sus protegidos, llamado Hadding, de la persecución de que lo hacían objeto sus implacables enemigos, lo tomó en brazos, lo envolvió en los pliegues de su capa y, sentándolo ante él en su silla de montar, lo trasladó a su país. Sobre este episodio se cuenta que, como el muchacho, entre atónito y curioso, lanzase al exterior una furtiva mirada por entre el ropaje que lo envolvía, vio aterrado, que la

cabalgadura pisaba las olas del mar con tanta seguridad como si corriese sobre tierra firme.

Odín reside habitualmente en una enorme sala, Valhall, cuyas paredes están cubiertas de oro deslumbrante. Aquí reúne a cuantos quiere enaltecer de entre los que cayeron en el campo de batalla. Las nuderías de la amplia estancia son lanzas, y en vez de telas cubren el techo abombados y resplandecientes escudos; en los bancos descansan las corazas. Por la noche, este impresionante buque es iluminado por los relámpagos que despiden las hojas de las espadas cuando se reflejan en ellas las fogatas encendidas en el centro de las mesas. Cada una de las ciento cuarenta puertas dan paso a ochocientos combatientes.

En este palacio, los héroes muertos emplean el tiempo en juegos guerreros y en festines, y Odín preside las libaciones. En los hombros del dios, dos cuervos susurran a su oído cuanto oyeron decir o vieron sus ojos. Se llaman Hugin y Munin — es decir, « el pensamiento » y « la memoria » —. Cada mañana, enviados por Odín, recorren todos los países habitados, interrogan a vivos y muertos y regresan antes de la primera comida, trayendo a su dueño las novedades del espacioso universo.

En Valhall viven con Odín unos seres sobrenaturales, las Valquirias, guardianas o servidoras que presentan a los huéspedes de Odín la cerveza o el hidromiel, al propio tiempo que cuidan de conservar los platos y copas necesarios para los banquetes. Pero las Valquirias no cumplen sólo estas funciones domésticas, sino que tienen también una misión bélica, y, así, cuando en algún lugar de la Tierra se entabla una batalla, corren ardorosas, enviadas por Odín, a mezclarse entre los combatientes. Ellas designan los guerreros que han de sucumbir, y otorgan la victoria al bando o al jefe que sea de su agrado. Marchan raudas por los espacios cabalgando en briosos caballos, y su figura es la de un combatiente. Visten coraza y casco, abrazan el escudo y blanden en sus manos lanzas que despiden fuego. Son invisibles excepto para aquellos cuya muerte han decretado. Se aparecen de pronto a los héroes escogidos por ellas para convertirse en compañeros de Odín, y les comunican su inminente destino. Después se encaminan de nuevo a Valhall para anunciar a Odín la llegada de nuevos contingentes de guerreros, que incrementarán su innumerable cohorte.

Frecuentemente se ve a Odín mezclado en los asuntos de los humanos. Sin embargo, raras veces se muestra a los mortales con todo el esplendor de su divinidad; por el contrario, prefiere adoptar la figura de un simple viandante. Tiene sus favoritos entre los hombres, a los que suele agraciar con la victoria; pero su favor es versátil, y no es extraño que ocasione la muerte de un héroe que ha contado durante mucho

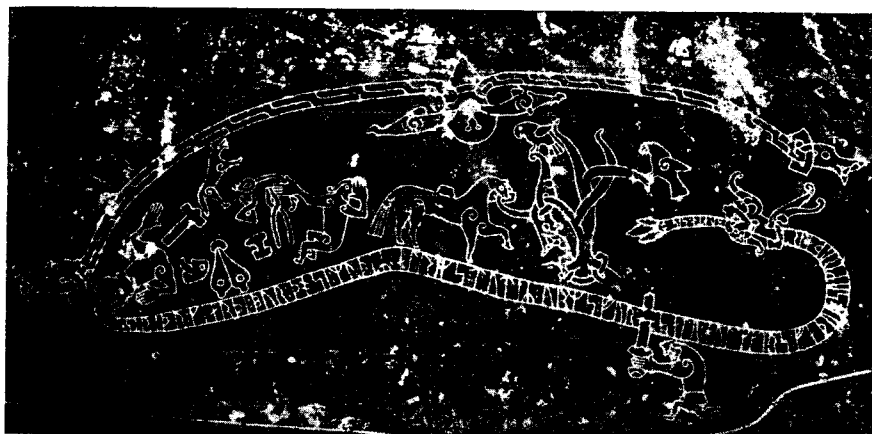
tiempo entre sus protegidos. También este caso es susceptible de ser interpretado como una muestra de la benevolencia del dios, pues el difunto corre al momento a gustar las mieles de Valhall.

Entre los que recibieron particulares pruebas del favor de Odín se halla la familia de los Volsung, cuyo fundador, Sigi, era considerado como uno de sus hijos. Gracias a la protección de tal padre, Sigi pudo sortear graves peligros y conquistar un reino. Tuvo un hijo, llamado Rerir, que, al no dejar descendencia, resolvió



Dibujos grabados en la piedra funeraria de Tjängvide (Isla Gotland). Una de las figuras aquí grabadas representa el famoso corcel de Odín, Sleipnir, el cual, gracias a poseer cuatro pares de patas, galopaba más rauda que el viento. El jinete quizá sea el propio Odín, aunque es posible también que represente a un jefe muerto, en cuyo honor se ha levantado el monumento. Su cabalgadura lo habría transportado a Valhall, donde una mujer le da de beber agua en un cuerno

dirigir apremiantes súplicas a Odín, quien lo escuchó y envió a su esposa una manzana. Cuando la esposa de Rerir hubo ingerido el fruto dio a luz a Volsung, que, con el tiempo, llegó a ser un guerrero temible. Pues bien: hijo de este Volsung fue Sigmundo, de quien se cuenta el siguiente episodio: Estando un día, junto con otros guerreros, sentado al amor del fuego en una gran sala sostenida por un grueso tronco central, entró un corpulento y maduro desconocido. Le faltaba un ojo, y cubría su cabeza con un sombrero de anchas alas, mientras su cuerpo desaparecía casi por completo bajo los pliegues de su manto. Tan pronto como hubo penetrado en la estancia, sacó su espada y, hundiéndola hasta la empuñadura en el tronco de árbol que había en el centro, dijo que sería de aquel que, entre los presentes, consiguiera arrancarla con la fuerza de su brazo. Dicho esto, desapareció. Cuantos allí había esforzándose por hacerse con el arma. Uno tras otro lo intentaron todos, y sólo el último lo consiguió. Éste era



Sigurdo y Fafnir. Dibujo grabado en una roca (Uppland, Suecia). A la derecha vemos a Sigurdo traspasando con su espada al monstruo Fafnir, que aparece representado en forma de serpiente en la larga banda que contiene la inscripción rúnica. En el centro de la figura, y desde la derecha, se ve un árbol, en el que está atado el caballo de Sigurdo, Grane, y en el que están posadas las dos aves, que van a prevenir a Sigurdo contra los malévolos propósitos de Regin. Todavía Sigurdo aparece representado con los rasgos del personaje que se halla a la izquierda del caballo, en actitud de asar el corazón de Fafnir; se lleva a la boca un dedo de la mano izquierda, pues se lo ha quemado al tratar de ver si la viscera estaba a punto. De este modo, y contra su voluntad, ha probado la sangre del monstruo, y gracias a ello ha adquirido la facultad de entender el lenguaje de los pájaros. La última escena, a la izquierda, representa la fragua de Regin, en la que vemos las tenazas, el yunque, el fuelle y el martillo, así como el cadáver de Regin, a quien Sigurdo acaba de cortar la cabeza

Sigmundo, quien desde entonces, teniendo en sus manos la espada divina, alcanzó en las batallas incontables victorias. Pero un día, ya en su senectud, mientras media sus fuerzas con el adversario de turno, Sigmundo vio surgir súbitamente ante él un hombre tuerto, tocado con un ancho sombrero y cubierto con holgada capa, que, sin abrir la boca, tendió su lanza en dirección a Sigmundo. La espada de éste quedó partida en dos al chocar con el asta de la lanza que le presentaba el misterioso personaje, y entonces éste se dio a conocer como el propio Odín, quien, por haber decretado que su favorito tenía que morir, lo desarmaba de aquel modo después de haberle procurado en otro tiempo la espada de sus triunfos. Cayó, pues, Sigmundo, sin lucha posible, bajo los golpes de su adversario, pese a que su esposa Hjordis acudió al instante para tratar de curarlo y salvar su vida. Pero Odín había

decretado su muerte, y había que acatar la voluntad del dios, por lo cual Sigmundo se negó a que su esposa le prestase auxilio. Sólo le encargó que conservase los dos trozos de su espada, para soldarlos algún día. La espada, reconstruida, daría a su hijo nuevas y gloriosas victorias. El hijo de Sigmundo se llamó Sigurdo, que no es otro sino el Sigfrido de la tradición alemana, héroe de la leyenda que se ha hecho célebre gracias a la *Tetralogía* de Richard Wagner.

También se atribuyen a Odín muchas aventuras

amorosas. Pese a estar casado y tener por esposa, a Frigg — en alemán, Fria —, la diosa más venerada y más cumplidora de sus deberes, vemos cómo se une a menudo a simples mujeres mortales, a hembras de la raza de los gigantes e incluso a monstruos.

Además de ser una divinidad guerrera y entregada a los placeres del amor, Odín es conocido como el dios de la sabiduría y de la poesía. Muchos poemas nos hablan de los prudentes consejos y reglas de conducta que da a los humanos. Extrema para con ellos su caridad y su



Los guerreros francos trasladan a Worms el cadáver de Sigfrido, por Schnorr von Carolsfeld. La epopeya de los Nibelungos, en la que Sigfrido — el Sigurdo de la tradición escandinava — desempeña un importante papel, se halla estrechamente vinculada a leyendas mitológicas. Por haber llegado a la posesión de un tesoro sobre el que pesa una maldición divina, Sigfrido es asesinado por Hagen. En la versión escandinava de la leyenda, utilizada en parte por Wagner en sus dramas musicales, los dioses germánicos intervienen por sí mismos en la acción



El dios Odín, por el escultor sueco B. E. Fogelberg (1786-1854). Estocolmo, Museo Nacional. Bajo la influencia del romanticismo, Fogelberg, que comenzó inspirándose en los maestros antiguos, sustituyó por figuras germánicas los tipos habituales de la vieja mitología



Odín, por H. E. Freund (1786-1840). Copenhague, Museo. Odín está representado aquí con rasgos de Júpiter. A ambos lados tiene a sus dos lobos familiares, Geri y Freki; en el respaldo, a derecha e izquierda, están posados los cuervos Hugin y Munin, quienes cada mañana acuden a explicar a su amo las noticias del mundo entero

bondad; conoce fórmulas mágicas que curan los males, otras que reducen a la impotencia las armas del enemigo y rompen las cadenas de los cautivos; otras que encrespan las olas o las aplacan; otras que retornan la palabra a los muertos y conquistan el amor de las mujeres. Es lógico, pues, que sea el señor de los siglos rúnicos, puesto que estos caracteres de que se sirvieron los antepasados de los escandinavos, grabándolos en madera o en piedra, tienen una fuerza y una significación mágicas.

Sin embargo, Odín no poseyó estos conocimientos como una ciencia infusa, sino que los adquirió poco a poco interrogando a cuantos se tropezó por el mundo: gigantes, elfos, o espíritus de las aguas y de los bosques. El más sabio consejero que tuvo jamás fue Mimir, su tío materno, cuya fuente se halla en las proximidades de una de las raíces del fresno Yggdrasil. Mimir, «el que piensa», fue un genio de las aguas, conocido y venerado por todos los germanos; en la fuente de su nombre se ocultaba la sabiduría

y la inteligencia, por lo que Odín, ávido de saberlo todo, quiso también beber en ella; pero Mimir se lo permitió a condición de que él le cediera su único ojo. Mimir murió en la guerra desencadenada entre los Vanes y los Ases, y, más tarde, Odín recogió su cabeza, que embalsamó y preparó con fórmulas mágicas, hasta el punto de poder servirse de ella para obtener respuestas y conocer lo pasado.

Odín es considerado como el dios de la Poesía, por haber sido lo bastante diestro y sutil para robar a los gigantes «el hidromiel de los poetas», hidromiel que era de origen divino. Cuando los Ases y los Vanes, después de haber guerreado entre sí durante mucho tiempo, llegaron a la paz, se reunieron y escupieron uno tras de otro en un mismo vaso, formando luego, con la mezcla de sus salivas, un hombre, al que denominaron Kvasir y que era superior en inteligencia a los demás mortales. Pero dos enanos mataron secretamente a Kvasir y mezclaron su sangre con miel, después de lo cual guardaron

el líquido en dos jarras y en el caldero Odrerir. De este modo se formó el famoso hidromiel, conocido también con el nombre de Odrerir, que convertía en poeta y sabio a quien lo probaba. Pero aconteció que en cierta ocasión, habiendo dado muerte los enanos al padre del gigante Suttung, éste se vengó obligándolos a entregarle el precioso líquido. Cuando lo tuvo en su poder, lo ocultó en un subterráneo, cuya entrada cerraban enormes peñascos, y confió la guarda de este tesoro a su hija Gunnlod. Odín resolvió



El dios Thor. Placa de bronce de la Isla Oeland. En esta antiquísima placa de bronce aparece representado un personaje que lleva en la mano derecha un hacha, y en la izquierda, un cordel, cuyo extremo rodea el cuello de un animal fabuloso. Según la interpretación del sabio danés Axel Olrik, este personaje vendría a representar al dios Thor

entonces apoderarse del hidromiel Odrerir recurriendo a una treta. Para ello empezó por ganarse al gigante Baugi, hermano de Suttung, al que ya conocía por haber servido en otro tiempo de mozo con él, y consiguió que abriera un orificio a través de las rocas que obturaban la morada subterránea de Suttung. Después, metamorfoseado en serpiente, deslizóse por el agujero y penetró en la amplia estancia, donde inmediatamente recobró la forma divina y se presentó con nombre supuesto a Suttung y a Gunnlod, cambiando con ellos frases tan hábiles y persuasivas que se ganó la confianza del padre y conquistó el amor de su hija. Tres noches pasó el dios con Gunnlod, durante las cuales la joven enamorada le dio a beber sendos tragos de hidromiel, vaciando en tres momentos el líquido contenido en las dos jarras y en el caldero Odrerir; hecho esto, metamorfoseóse en águila y salió volando. Suttung, que también

adoptó la forma de este animal, corrió en su busca, pero en la persecución lo sorprendió la muerte. Tan pronto como llegó Odín a Asgard, regurgitó en grandes vasijas el hidromiel que había engullido y así se convirtió en dueño de la bebida mágica, que ofreció después a los poetas que deseaba favorecer. Durante la huida, algunas gotas cayeron al suelo, y de esta infima parte del hidromiel se alimentan los malos poetas.

Uno de los episodios más singulares de la existencia de Odín es el que se relaciona con su sacrificio voluntario y su resurrección: « Por espacio de nueve noches — dice en un antiguo poema —, herido por mi lanza, consagrado a Odín, es decir, consagrado a mí mismo, permanecí suspendido del árbol cuyas ramas mueve el viento, del vigoroso árbol cuyas raíces ignoran los hombres ». Este árbol es el fresno Yggdrasil. Al herirse a sí mismo y colgarse de las ramas del árbol del mundo, Odín cumplía un rito mágico cuyo resultado había de ser el de rejuvenecerse, pues hasta los dioses están sujetos a la decrepitud, como los hombres. Durante los nueve días y nueve noches que duró su sacrificio voluntario, en vano esperó Odín que se le diera de comer y beber; pero en un momento dado, la observar con atención lo que había debajo de él, vio unos signos rúnicos. Con grandes esfuerzos, que le hicieron prorrumpir en ayes de dolor, consiguió acercárselos, y al instante se sintió liberado por su poder mágico. Saltó de nuevo al suelo y notó un nuevo vigor y una recobrada juventud. Mimir le dio a beber unos tragos del hidromiel Odrerir, y al punto volvió a ser el Odín de los prudentes consejos y las brillantes realizaciones. De esta forma se operó su resurrección.

Donar - Thor

El dios del trueno, que en antiguo alemán se denominó Donar, fue venerado por todos los pueblos germánicos, algunos de los cuales llegaron a considerarlo como la divinidad más poderosa de su panteón. Los escritores romanos lo asimilaron a Júpiter, y precisamente a imitación del calendario latino, que consagraba a este dios uno de sus días, el jueves — *Jovis dies* —, los germanos, en todos los países en que se establecieron, designaron el jueves con el nombre de Donar — o de Thor, que es otra de las formas que adopta —, y así podemos ver hoy que los alemanes dicen todavía *Donnerstag*, y los ingleses, *Thursday*.

Sin embargo, poco sabemos de los rasgos y atributos que los alemanes de los primeros siglos asignaron a este dios. Por otra parte precarios, los datos que nos suministran los historiadores antiguos o los monjes medievales, o los que figuran en las inscripciones latinas que los soldados germanos al servicio de Roma mandaron

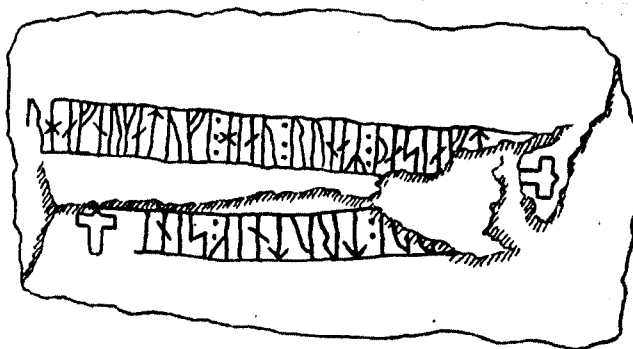
grabar en monumentos votivos, permiten sólo entrever algunos de los ritos que formaban parte del culto tributado a Donar, mientras que la personalidad del dios, sus aventuras y su función siguen todavía envueltos en el misterio. Donar era una divinidad que inspiraba gran temor. Cuando retumbaba el trueno, las gentes sencillas creían que se trataba del carro de Donar que corría por la bóveda del cielo. Cuando caía un rayo, se creía que era Donar quien arrojaba su centelleante arma. Los primitivos germanos imaginaron esta arma como un hacha arrojadiza o, simplemente, como un martillo de piedra que se lanza a la cabeza del enemigo. Éste era un medio de defensa y ataque, del que se sirvieron con preferencia los germanos de tiempos remotos, hasta el punto de que el martillo fue considerado, en los países del Norte, como el emblema habitual de Thor.

Donar no sólo fue venerado como el dios del trueno, sino también como una divinidad de la Guerra, puesto que, según Tácito, los germanos lo invocaban y cantaban sus glorias al entrar en combate.

En Alemania, el prestigio de Donar no puede compararse con el de Wodan. Pero en ciertas comarcas del Norte, y especialmente en Noruega, Thor — es decir, el Donar alemán — acabó por convertirse en la divinidad más destacada. Los altares mejores adornados de los templos fueron los suyos, se le consagraron templos dedicados a su culto exclusivo, y buen número de campesinos noruegos pusieron a sus hijos el nombre de Thor para tenerlos bajo su protección.

Los poetas normánicos dieron mucho relieve a la figura de Thor, pues vieron en el dios el prototipo del guerrero rudo, simple y noble, dispuesto siempre a afrontar combates y peligros, infatigable adversario de gigantes y demonios,

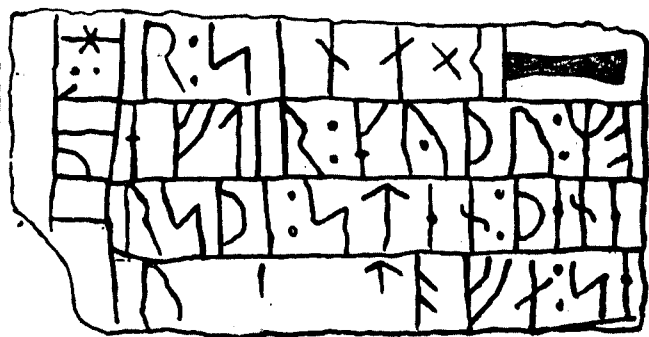
héroe sin tacha que jamás se concedió descanso. En uno de los poemas del *Edda* es contra puesto a Odín, y se destacan, con rasgos de humor,



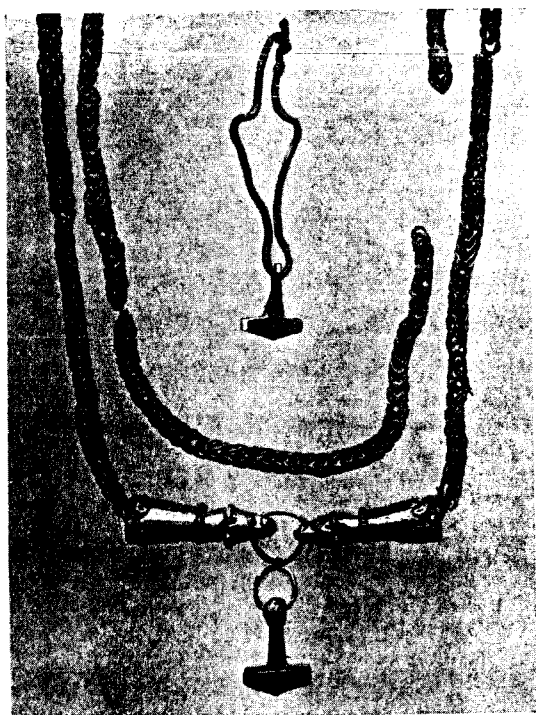
El martillo de Thor, grabado en la piedra rúnica de Laeborg (Dinamarca). El instrumento está grabado a derecha e izquierda de la inscripción

cuanto hay en él de torpeza y aun de brutalidad, a pesar de su noble carácter. En el curso de uno de sus viajes a través del mundo, Thor llegó a orillas de un estrecho, que no pudo atravesar, por lo cual requirió a voces al barquero, que estaba en la ribera opuesta — y que resultó ser Odín en persona, pese al disfraz que lo disimulaba y al nombre de Harbard (« Barba Gris ») con el que se hacía llamar — y le dijo : « Transportame a la otra orilla y te daré, en pago, los apetitosos manjares que llevo en mi zurrón, así como mi potaje de avena y mi arenque ». « ¡Pahurdol! — lo increpó Odín —. No eres sino un vagabundo que carece de todo, un pordiosero, un bandido y un ladrón de caballos. ¡Mi barca no es para gentes de tu calaña! ». Entonces, Thor se dio a conocer y enumeró sus hechos más destacados : « Fui yo quien mató a Hrungnir, el gigante de cabeza dura cual piedra. ¿Qué hacías tú mientras tanto? ». A lo que replicó, burlonamente, el falso Harbard : « Durante

cinco años estuve ayudando a un rey a combatir a sus enemigos, y aproveché este tiempo para conquistar el corazón de su hija. ¿No es acaso esto una proeza, como pueda serlo la tuya? ». « También yo dominé a las mujeres — repuso Thor —, y exterminé a maléficos gigantes. Era necesario, ya que de otra forma, la raza de estos seres se habría propagado demasiado aprisa ». « Es verdad ; pero el miedo te impulsó a ocultarte en el guante del gigante Skrymir », atajólo Odín, refiriéndose a una aventura que relataremos más adelante, y en la que Thor desempeñó un papel poco lucido. Inhábil para replicar a los argumentos de su interlocutor, Thor acabó por



El martillo de Thor grabado en una piedra rúnica. Piedra de Haning (Dinamarca). Vemos el martillo en la parte superior de esta reproducción y en su ángulo derecho ; señala el final de la inscripción y, al propio tiempo, sirve para darle un tono consagratorio



El martillo de Thor, cincelado en forma de pendientes. Copenhague, Museo Nacional. A estas joyas, de plata, se les atribuía, sin duda, un poder mágico

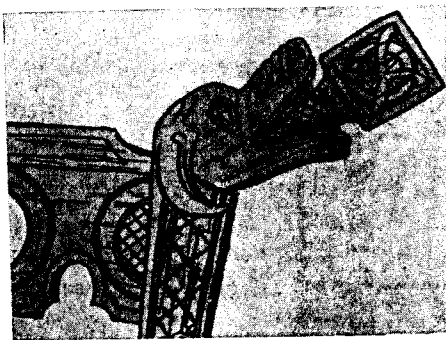
renunciar a disculparse y continuó relatando combates victoriosos sostenidos contra gigantes orientales. «También yo —repuso con sorna Odín— estuve en territorios del Este, y allí conocí a una hermosa joven, vestida con finos ropajes y adornada con joyas de oro, que accedió a ser mía». Era inútil. En vano trató de contraponer Thor sus propios triunfos; Odín le ganó siempre con nuevos e hirientes sarcasmos, y acabó por no pasarlo en su barca. En este episodio, Thor representa, sin duda alguna, un papel de torpe y palurdo.

Thor fue la divinidad preferida de numerosas tribus. Se nos muestra como un guerrero impávido, invencible, de imponente talla, cuya protección obtuvieron multitud de personas. Una rizada barba rubia adornaba su rostro. Su voz estentórea sobresalía por entre el tumulto

de los combates, y llena de terror a sus enemigos, por lo que los germanos, imitándolo en ello, empezaban las batallas tratando de infundir pánico al adversario con sus gritos. Su arma habitual es el martillo de piedra, al que ya nos hemos referido, y que los latinos asimilaron a la maza de Hércules. En sus orígenes, este martillo fue sólo un meteoro que, según la tradición, cayó con el rayo durante una tempestad. Pero después se formó una leyenda en torno al hecho, leyenda según la cual el martillo fue obra de un enano hábil en la forja de metales. Esta terrible arma, que se contaba entre las arrojadizas, jamás falló el blanco; además volvía siempre a las manos de Thor, y, llegado el caso, podía reducirse a un tamaño tan pequeño que el dios podía llevarla oculta entre su ropa. Fue conocida con el nombre de Mjólnir, o sea, «el Destructor». En su calidad de objeto mágico, el martillo Mjólnir no sólo cumplió su cometido de combatir al enemigo, sino que sirvió además para consagrar solemnemente los tratados públicos o privados y, sobre todo, el contrato matrimonial. Por eso, Thor fue considerado durante mucho tiempo en Noruega como el dios protector de la ceremonia de la boda, así como de la pareja de desposados.

Además de este martillo maravilloso, Thor poseyó otros dos talismanes: un cinturón, que tenía la virtud de redoblar el vigor físico del dios cuando se lo ponía, y unos guantes de hierro, que le facilitaban el manejo de su martillo.

Al igual que las demás divinidades, Thor tuvo en Asgard una residencia propia: el palacio de Bilskirnir, situado en la región llamada Thrudwang, es decir, «el campo de la fuerza». Esta residencia tenía, por lo menos, quinientas cuarenta habitaciones, y fue la más amplia que se conoció jamás. Cuando salía de su palacio, Thor gustaba de recorrer el mundo en un vehículo tirado por dos machos cabríos, curioso tiro que



El martillo de Thor utilizado como adorno. Este dibujo reproduce la parte superior del respaldo de una silla de madera, fabricada en Islandia en la Edad Media. El respaldo termina en una cabeza de monstruo, que lleva entre los dientes el martillo mágico de que se servía el dios



Urna funeraria de Broholm (Dinamarca). Formaba parte de un tesoro funerario. Existía la costumbre de depositar en las tumbas objetos que se suponía podían ser útiles al difunto; la urna lleva la cruz gamada, símbolo de Thor



Thor pescando la serpiente de Midgard. Thor está sentado a la izquierda, lleva en la diestra su martillo, mientras con la otra coge la caña de pescar, cuyo cebo es una cabeza de toro. La serpiente lo había ya mordido cuando Hymar, asustado, cortó la caña y dejó libre al animal. Pormenor de uno de los bajorrelieves de la Cruz de Gosforth (Cumberland)

le llevaba, si era necesario, hasta los mismos infiernos. Si, durante uno de sus viajes, Thor sentía hambre, sacrificaba sus animales y los ponía a cocer. Al día siguiente, bastábale colocar su martillo sagrado sobre las pieles de las reses muertas, para que éstas volviesen a vivir y emprendiesen su camino.

Cierta tradición lo presenta como el mismísimo hijo de Odín, aunque, a decir verdad, esta creencia arraigó sólo en las regiones en que Odín fue venerado como el señor supremo del panteón germano. Su madre, según esta misma tradición, sería la diosa Jord, es decir, « la Tierra », y su esposa, Sif, personificación de la fidelidad conyugal, con la cual tuvo varios hijos, que se distinguieron, como él, por su prodigioso vigor físico. Sus dos hijos, Magni (« la Fuerza ») y Modi (« la Cólera »), heredarán un día su martillo y lo colocarán en un mundo renovado.

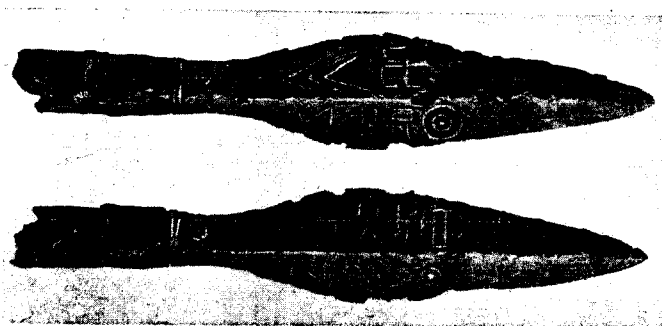
Por el hecho de ser una representación idealizada del guerrero germánico, Thor gozó de gran favor popular y figuró como protagonista de numerosas leyendas. Es frecuente ver cómo los antiguos narradores se complacen en referirnos victorias del dios sobre gigantes maléficos. A veces, Thor peca de poco sutil, y es víctima de las tretas de demonios más ingeniosos y hábiles; pero cuando hay que combatir abiertamente, nadie puede resistirlo.

Cierto día, al despertar, Thor diose cuenta de que le había desaparecido su martillo. Lleno de preocupación y sin saber qué hacer, recurrió a los consejos de Loki, que tenía fama de desenvuelto y contaba con muchos recursos. « Los ladrones de tu precioso martillo — fue su respuesta — son, sin duda alguna, los gigantes ». Y, acto seguido, se ofreció a partir en busca del talismán. Pidió a la diosa Freyja su vestido de plumas mágico, que le permitiría atravesar los aires y, volando, llegar al país de los gigantes. Allí encontró en seguida al que buscaba: Thrym, quien, tras un hábil interrogatorio, acabó por confesarse autor del hurto, declarando haber enterrado el martillo a una profundidad de ocho brazas y añadiendo que no lo devolvería si no se le concedía la mano de la diosa Freyja. Cuando esta respuesta fue conocida por los Ases, se produjo un gran movimiento de sorpresa. Consternados, reuniéronse en asamblea y, después de muchas deliberaciones, no encontraron otro medio de salir de la situación sino rogar a Freyja que aceptase la transacción que se le proponía. Como es natural, Freyja, indignada, se negó, y, con la ira, las venas de su cuello se hincharon de tal forma, que rompieron su precioso collar de oro, cuyas perlas se desparramaron por el suelo. Sin saber qué actitud adoptar, resolvieron entonces los Ases recurrir a una estratagema: la de vestir al propio Thor con ropas femeninas, ponerle un velo de desposada y adornarlo con el collar de Freyja. El dios titubeó al principio, pero luego se prestó a esta burla, disfrazándose de mujer y trasladándose



Bráctea de oro, llamada de Dannenberg. En esta bráctea figura una cruz gamada — emblema de Thor — en el centro de la inscripción rúnica, que tal vez contenga el nombre del grabador. De H. Henning, *Die deutschen Runendenkmäler*

al país de Thrym en compañía de Loki, quien, a su vez, disimuló sus rasgos físicos bajo un disfraz de criada. Ambos Ases fueron objeto de un recibimiento espléndido por parte del gigante.



Punta de lanza hallada en la región de Brest-Litovsk (Rusia Blanca). Esta punta de lanza, probablemente de origen gótico y que data de los alrededores del siglo III ó IV, o quizá del V de nuestra Era, lleva en una de sus caras una inscripción rúnica, que indica, sin duda, en tono propiciatorio, el nombre de su poseedor. En la otra cara pueden verse dos cruces gamadas, emblemas de Thor, una de las cuales es de un tipo bastante raro, por cuanto sus trazos están curvados dos veces. En ambas caras pueden verse, además, signos que tenían probablemente una significación mágica. De R. Henning, *Die deutschen Runendenkmäler*

Éste preparó desde la primera noche el banquete de bodas, en el que la supuesta novia dio muestras de un prodigioso apetito, pues devoró por sí sola cuanto se destinaba en principio a las mujeres del palacio, a saber, un buey entero, ocho salmones e infinidad de especias, rociado todo con tres toneladas de hidromiel. Tal voracidad no pudo por menos que sorprender a Thrym, quien aceptó la explicación del ocurente Loki, según la cual, Freyja, por espacio de ocho días, no quiso comer nada: tan grande era la nostalgia que la impulsaba hacia el país de los gigantes. Apaciguado Thrym, y más enamorado que nunca, trató entonces de besar a su novia. Pero cuando levantó el velo que cubría su rostro, sintió tal pánico al ver los relámpagos que despedían sus ojos, que dio un salto atrás. Hubo de tranquilizarlo Loki explicándole que, durante las últimas ocho noches, Freyja no durmió, consumida por el deseo de encontrarse en el país de los gigantes. Éste era el motivo, según Loki, por el cual se escapaba de sus ojos aquel fuego. En aquel momento, anhelando que su unión con Freyja recibiese la consagración ritual, Thrym mandó a buscar el martillo Mjólnir y ordenó que fuese colocado, según la costumbre, sobre las rodillas de la novia. Alegróse en su pecho el corazón de Thor cuando vio el arma a su alcance, y, agarrándola con vigorosa mano y blandiéndola jubilosamente, aniquiló a Thrym y a toda su corte de gigantes. Después, satisfecho y tranquilo, regresó al país de los Ases.

Thor gustó de combatir también con los monstruos: Contábase que en sus años mozos concibió el propósito de dar muerte algún día a la gran serpiente de Midgard, cuyos incontables anillos eran causa de que en el Océano que rodea la tierra se produjeran terribles tempestades. Trasladándose, pues, a lejanos países, pidió asilo a un gigante llamado Hymir. Preparábase éste, al día siguiente de la llegada de Thor, a salir de pesca, y el dios le rogó que lo aceptase en su compañía, a lo que se negó Hymir desdeñosamente, al ver su mezquina figura, de la que tan poca ayuda podía esperarse. Irritado por aquel desprecio, Thor estuvo a punto de abatir al gigante de un martillazo, mas prefirió aplazar su venganza. «¿Qué cebo hay que llevarse?», preguntó luego al gigante. La respuesta de éste fue poco cordial: «Cada uno tiene que saberlo y preocuparse de de ello». Sin inmutarse, Thor cogió entonces uno de los toros de Hymir, lo degolló y colocó su cabeza en el interior de la barca, después de lo cual se puso a remar. Hymir, que empezó observándolo burlonamente, hubo de convenir, al fin, que su hupésped entendía en cosas del mar. Después de algún tiempo de navegación, llegaron al lugar preferido por el gigante. «Nadie se atreve a ir más allá», dijo Hymir, mientras ordenaba a Thor que dejase los remos. Pero éste dio la callada por respuesta y siguió avanzando hasta la región donde se supone que habita la gran serpiente de Midgard. Una vez allí, preparó su caña, colocó en el anzuelo la cabeza de toro a modo de cebo, y la arrojó al agua. Al momento acudió la serpiente, y, con muestras de gran voracidad, mordió el apetitoso manjar que se le ofrecía; pero cuando sintió que se le clavaba el anzuelo, empezó a revolverse, tirando de la caña con tanta fuerza, que las dos manos con que la agarraba Thor fueron a chocar violentamente contra el borde de la embarcación. Mas no por ello dejó el dios de mantener rígido su cuerpo, hasta el punto de que sus dos piernas, rompiendo las tablas de la barca por la presión que sobre ellas hacía, fueron a dar al fondo del mar, con lo que de pronto se encontró sobre una base sólida que le permitió luchar con la serpiente y, al fin, izarla en parte hasta la embarcación. No puede imaginarse espectáculo más horripilante — dice el viejo narrador irlandés — que el de Thor fulminando al monstruo con sus ojos relampagueantes, mientras que éste, en posición algo inferior, le sostenía, a su vez, la mirada, escupiéndole al rostro su veneno. Hymir quedó sobrecogido por el pánico, pero no tanto que no consiguiera, aprovechándose de un mo-

vimiento de Thor, empuñar el martillo, cortar con su cuchillo la caña y devolver el monstruo al mar. Cuando se dio cuenta el dios, la serpiente había desaparecido en el fondo de las aguas, y tuvo que transcurrir mucho tiempo antes de que ambos adversarios se encontrasen de nuevo frente a frente. Esta circunstancia se se prentó con motivo de la gran lucha que las divinidades sostuvieron contra una fuerte coalición de sus enemigos, durante la cual la serpiente de Midgard pereció definitivamente a manos Thor. En cuanto al gigante, cuya cobardía malogró la primera victoria, el dios le machacó la cabeza, haciéndolo rodar luego hasta las aguas del Océano, donde se ahogó. Después regresó tranquilamente a la orilla, andando sobre el fondo del mar.

Sin embargo, en una ocasión, Thor tuvo la sensación de haber sido derrotado por un gigante, aunque en realidad sólo se trató de una ilusión que le hizo concebir un mago con hábiles engaños. Acompañado de Loki y de dos jóvenes campesinos, Thor atravesó un día el mar en dirección al país de aquellos seres descomunales, y al cabo de poco tiempo llegó a una selva extensísima, cuyos límites no pudieron alcanzar los cuatro compañeros en una sola jornada de marcha. Como la noche se les venía encima, buscaron un refugio a toda prisa, y, ¡cuál no sería su sorpresa al encontrar, en pleno bosque, un palacio de grandes dimensiones y completamente deshabitado! En realidad, aquella residencia les pareció un poco extraña, pues la puerta de entrada era tan ancha como todo el edificio. Pero como estaban tan fatigados, abandonaron la idea de inspeccionarlo detenidamente y se pusieron a dormir en seguida. De repente, y hacia la medianoche, se produjo un violento temblor de tierra. Conmovióse el suelo como si se tratara de un barquichuelo zarandeado por una tempestad. Sobre saltados, los viajeros abandonaron precipitadamente

la casa y corrieron a refugiarse en una pequeña construcción antigua, y Thor se colocó ante la puerta, armado con su martillo, para defenderla contra todo enemigo. Durante toda la noche oyéronse ruidos sordos, pero no se dejó ver ningún ser humano. Al rayar el alba, Thor salió en descubierta y no tardó en tropezar con un hombre de gran altura que, tendido en el suelo, emitía profundos ronquidos. Irritado al comprobar el trivial motivo del ruido nocturno, entráronle ganas al dios de descargar su martillo sobre el intempestivo durmiente; pero éste se puso de pie de un salto y se dio a conocer como el gigante Skrymir. « No tengo necesidad de preguntar por tu nombre — dijo Skrymir al dios, que permanecía en silencio —. Tú eres el Ase Thor. Pero, dime, ¿dónde dejaste mi guante? ». Entonces, Thor, mudo de asombro, se dio cuenta de que tanto él como sus tres compañeros habían pasado la noche en el guante del gigante, que creyeron era un palacio. El colgadizo en que se refugiaron después, era el pulgar del guante.

Skrymir agregó al grupo de Thor, y dio muestra de celo y buena disposición para con sus compañeros, hasta el extremo de prestarse a llevar a cuestas el saco que contenía sus provisiones de boca. Después de marchar juntos durante todo el día, al llegar la noche detuviéronse al pie de una encina. Skrymir, fatigado, se puso a dormir. En cuanto a Thor, Loki y sus



El viaje de Thor al país de los gigantes, por Constantino Hansen. Copenhague, Museo Nacional. Acompañado de Loki, de un joven campesino llamado Thjalfi, y de la hermana de este último, Roskva, Thor se traslada al glacial y sombrío país donde viven los gigantes, para combatirlos y destruir su poder



El dios Thor, por el escultor sueco B. E. Fogelberg (1786-1854). Estocolmo, Museo Nacional

dos acompañantes, el hambre los movió a desatar el saco que contenía los alimentos. Mas no pasaron de su intento, ya que el gigante apretó los nudos de tal forma, que ninguno pudo desatarlos. Irritado, Thor cogió el martillo y golpeó fuertemente la cabeza de Skrymir. Éste se despertó como si una molestia pasajera hubiese turbado su sueño: « Parece que ha caído sobre mí una hoja de la encina », dijo, y volvió a dormirse. Horas más tarde, Thor, cuya indignación iba en aumento, golpeó nuevamente al gigante, pero ahora con tanta energía, que la parte extrema del martillo penetró en su cráneo. También esta vez despertó el gigante: « Diríase — exclamó — que una bellota ha dado en mi frente ». Y cerró de nuevo los ojos. Transcurrió otro lapso de tiempo, y cuando estaba a punto de rayar el alba, Thor, sin poderse contener ya, descargó en las sienes de Skrymir un golpe tal, que el martillo desapareció hasta la empuñadura en el interior de la cabeza del gigante. Levan-

tóse éste, por fin, restregándose la cara, y exclamó: « Unos pájaros se han posado en el árbol, y una de sus plumas ha caído sobre mí ». Después, volviéndose a Thor, le dijo: « Es hora de partir. No estais muy lejos de Utgard, vuestro lugar de destino. Allí encontraréis otros mocetones más vigorosos que yo ». Dicho esto, cogió su saco y desapareció dentro del bosque.

Thor, Loki y sus dos compañeros prosiguieron solos su camino, y alrededor de mediodía llegaron a la vista de un enorme castillo fortificado, de murallas tan altas que había que doblar la cabeza hacia atrás para poder ver sus almenas. Una pesada reja impedía el acceso, de modo que los dioses tuvieron que penetrar en el interior pasando por entre los barrotes. Así llegaron hasta una gran habitación, en la que había un grupo de gigantes reunidos. El rey Utgardloki apenas respondió a sus palabras de saludo, y, dirigiéndoles una mueca de desdén, les preguntó burlonamente si el mezquino personaje que tenía ante sí era el famoso dios Thor, agregando que nadie estaba autorizado a penetrar en el interior de la fortaleza si alguna proeza suya no demostraba que era digno de acercarse hasta sus moradores. Era necesario, pues, que cada uno de los recién llegados se aviniese a competir, en la esfera que fuese de su grado, con uno de los gigantes allí presentes. Primero adelantóse Loki, eligiendo como materia de su especial habilidad la de comer grandes cantidades de manjares en un breve período de tiempo, por lo que el rey designó como oponente suyo al gigante Logi. Procedióse luego a servir a ambos contendientes carne abundante en platos tan enormes como cubas. Loki comió todo lo que se le puso delante en brevísimo plazo, y sólo dejó los huesos en su recipiente, mientras que su adversario, en el mismo tiempo, engulló comida, huesos y hasta la misma cuba. Correspondió luego demostrar su suficiencia al joven campesino Thjalfi, quien se manifestó dispuesto a competir en carrera con el que se atreviera a ello, hombre o gigante. Asignósele como rival a Hugi, quien, pese a que Thjalfi volaba como el rayo, lo superó ampliamente. Por fin llególe a Thor el turno de demostrar su habilidad. « Nadie — aseveró — sabrá beber como yo ni tan de prisa ». Entonces, Utgardloki ordenó traer el cuerno que han de apurar a modo de castigo los guerreros de su séquito cuando violan los principios que regulan las libaciones hechas en común. Thor agarró la copa y bebió de ella a sorbos, por tres veces; pero cuando la dejó, el nivel del líquido apenas había descendido. Confuso, Thor aceptó participar en otra prueba para rehabilitarse ante los presentes, y entonces fue invitado a levantar del suelo un gato posado en él. Pero por más que puso a contribución todas sus fuerzas, el gato no cambió de posición, excepto en lo que se refiere a una de sus patas, que perdió ligeramente su contacto con el suelo.

Entonces, Utgardloki le propuso luchar con su nodriza, una pobre vieja. Thor entabló combate con Elli, pero cuanto más extremaba el dios sus movimientos, tanto más inquebrantable se mostraba su adversaria, y, por último, también Thor hubo de doblar la rodilla.

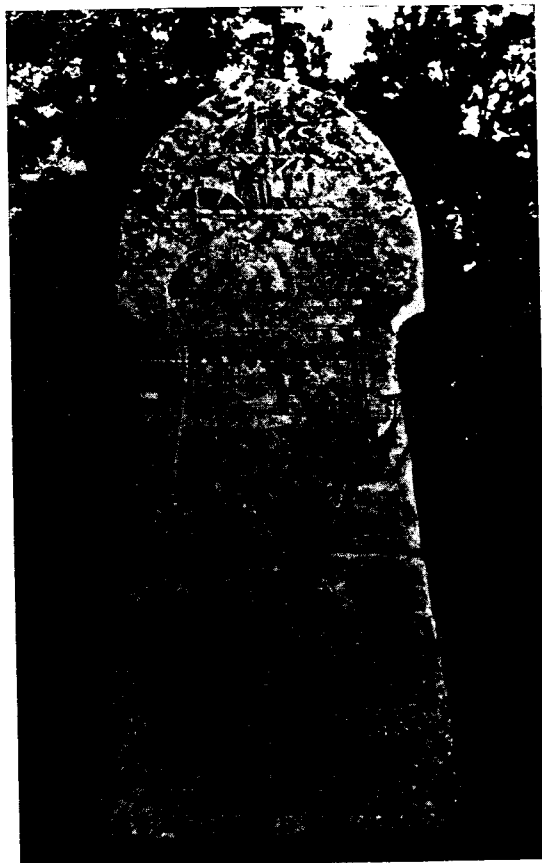
Humillados y amargados, los Ases se disponían a ponerse en camino al día siguiente, cuando su huésped, Utgardloki, decidió explicarles lo que había ocurrido en realidad. « Jamás te hubiera permitido entrar en mi castillo — díjole a Thor — si hubiera sabido que tu fuerza era tan enorme. Pues has de saber que yo soy quien se presentó ayer ante tí con el nombre de Skrymir. Los martillazos que me diste me hubiesen causado la muerte, sin duda alguna, si no hubiese protegido mi cabeza con espesas montañas ». Y al pronunciar estas palabras le mostró, en las cordilleras inmediatas al lugar, los valles abruptos que abrió en ellos el martillo de Thor. Luego explicó porque los dioses fueron sucumbiendo a las pruebas que se les propuso. Loki no pudo vencer al adversario que le correspondió, porque éste era la propia llama — tal es, en efecto, el significado del término « Logi » — ; Thjalfi fue derrotado en la carrera por Hugi, porque éste era « el pensamiento » ; por último, Thor no pudo vaciar el cuerno que se le presentaba, porque la punta de este cuerno estaba sumergida en el mar, que es inagotable. Sin embargo, Thor consiguió hacer bajar un poco el nivel de las aguas, con lo que originó en el Océano el movimiento de reflujo. El animal que se le presentó como un gato era, en realidad, la serpiente de Midgard, que hasta ahora nadie ha podido sacar de su líquido elemento. Por lo que respecta a la vieja que Thor intentó vencer, era Elli, « la Vejez », y sabido es que nadie puede con sus fatales armas.

Al ver cómo se había burlado de él, Thor empuñó una vez más su martillo para matar a Utgardloki, pero al punto desapareció el hechicero, y, con él, el castillo, y Thor solo vio en derredor extensos espacios, en los que empezaba a crecer la hierba.

Por todo ello, incluso cuando da muestras a veces de cierta ingenuidad y hasta torpeza, Thor no deja de provocar la admiración del pueblo germano, admiración que despiertan, sobre todo, el vigor de su brazo y sus cualidades físicas. Todavía habremos de encontrarlo más adelante, al describir otras leyendas, pues su nombre acabó por verse mezclado con el de casi todos los demás dioses.

Tiuz « Tyr »

En épocas muy remotas, todas las poblaciones germanas adoraron a Tiuz-Tyr, dios anterior a Donar-Thor y a Wodan-Odín. Los pueblos del Sur lo llamaron Ziu, mientras que los del



Piedra funeraria, adornada con dibujos de Hammars (Isla Gotland). Las escenas guerreras grabadas en esta piedra evocaban, sin duda, las hazañas de un héroe desaparecido y, al propio tiempo, tenían por objeto asegurar al difunto una honrosa acogida en el país de los muertos

Norte lo conocieron con el nombre de Tiuz, y los escandinavos, con el de Tyr. Por su parte, los anglosajones lo denominaron Tiw. Por lo general, se cree que estas denominaciones germánicas están relacionadas con el sánscrito *dyáus*, el griego *Zeus* y el latín *deus*. De ser ello cierto, el nombre del dios germánico derivaría de un nombre común, que en indoeuropeo habría comenzado por designar, simplemente, la *divinidad*. Más tarde, en diferentes píses se aplicó al dios del cielo, pero en la mitología germánica, Tiuz-Tyr es sólo un dios de la guerra, por lo que los romanos lo identificaron con Marte. Los ingleses se sirvieron de su nombre para formar la palabra « marte », *Tuesday*, que no es sino la transposición de la expresión latina *Martis dies*. En ólemán, el dios tenía una segunda denominación, *Things*, que está en la base del término teutón *Dienstag*.

Probablemente se refiere a Tiuz una curiosa inscripción latina que figura en una ara romana

descubierta en Housesteads (Inglaterra), en las proximidades del Muro de Adriano. El altar, del siglo III, fue edificado por soldados germanos encuadrados en las legiones romanas, y la inscripción latina reza así: « Deo Marti Thincso et duabus Alaisiagis Bede et Fimmilinae et numini Augusti Germani cives Tuihanti v. s. l. m. (votum solverunt libenter merito) », es decir: « Al dios Marte Thincso, a las dos diosas, Alaisiages Bede y Fimmilina, y a la divina majestad de Augusto, los Germanos, ciudadanos de Twenthe, tuvieron a bien dedicar este justo homenaje ». (La provincia de Twenthe se encontraba al norte del Rin, en la región por donde pasa hoy la frontera que separa Holanda de Alemania.)

El epíteto Thincsus, que se agrega al nombre de Marte, es, a todas luces, de origen germánico, si bien de interpretación difícil, pues el significado que se le atribuye de « dios que protege al pueblo reunido [la comunidad, la tribu] », es sólo hipotético. Posiblemente, los germanos alistados en las legiones romanas quisieron aludir con este apelativo al dios Tiuz, considerado como protector de las asambleas solemnes del pueblo y quizá, por extensión, de los pequeños grupos de germanos que vivían en el extranjero.

Por lo que respecta a Bede y a Fimmilina, ignoramos completamente de qué divinidades se trata. La interpretación de sus nombres, así como la del término Alaisiagae, que se refiere a ambas, presenta las mayores dificultades. También aquí tal vez sea lo más seguro el afirmar simplemente que se trata de dos diosas germánicas.

Dado que la absorbente personalidad de Donar relegó pronto a segundo término la figura de Tiuz, la tradición alemana sobre este dios es poco abundante, y casi lo mismo puede decirse de la de los países del Norte, si bien el nombre de Tyr aparece a menudo en los poetas normánicos. Los escaldas se preocuparon de vincular a Tyr con la gran familia de las divinidades germánicas. Así, mientras unos lo consideran como hijo del gigante Hymir, para otros es hijo de Odín. Pasa por ser muy bravo y temerario, y es quien en las batallas atribuye la victoria a uno de los dos bandos en pugna. Por eso es prudente invocarlo al marchar al combate.

Sólo existe una leyenda en la que los poetas conceden a Tiuz lugar relevante, leyenda que viene precisamente a demostrar la energía de su carácter... En cierta ocasión, un oráculo advirtió a los dioses que se guardasen del lobo gigante Fenrir como de uno de sus enemigos más peligrosos, aconsejándoles además, como medida de sabia prudencia, que lo pusiesen en situación de no causar daño. En vista de ello, las divinidades resolvieron encadenarlo, puesto que matarlo habría significado manchar los lugares consagrados por su propia presencia.

Por dos veces consecutivas mandaron fabricar fuertes ataduras; pero bastó que el lobo Fenrir se estirase para que saltaran a pedazos. Entonces rogaron a los enanos que hicieran unas trabas que nada en el mundo pudiera romper, y los enanos le presentaron una maravillosa cadena, construida por seis elementos: el maullido del gato, la barba de la mujer, las raíces de la montaña, los tendones del oso, el aliento de los peces y la saliva del pájaro. Esta cadena era compacta y sin fisuras, como una cinta de seda, pero también de una solidez a toda prueba. Con ella, los dioses creyeron estar ya en posesión del instrumento idóneo para inmovilizar a Fenrir, por lo que decidieron desafiarlo proponiéndole que mostrase su fuerza, puesto que ninguno de ellos había conseguido romper la cadena, pese a sus esfuerzos. Lleno de desconfianza Fenrir por lo que creía una trampa, y queriendo, por otra parte, ser considerado como un cobarde, accedió a probar suerte, poniendo, sin embargo, como condición, la de que uno de los dioses introdujera su mano en sus fauces para triturrárselas al instante si resultaba engañado. Cambiaron los Ases entre sí miradas de incertidumbre, pues como sabían cuán desleal era la prueba, ninguno quería sacrificar su mano, hasta que Tyr ofreció con simplicidad su diestra y la introdujo en la boca del lobo. A continuación, los demás dioses ataron a Fenrir, y éste inició en seguida los esfuerzos por romper sus ataduras. Pero cuanto mayores eran las contorsiones, tanto más trabado quedaba el animal, ante lo cual las divinidades prorrumpieron en sonoras carcajadas. Sólo Tyr permaneció serio, pues sabía la amenaza que pendía sobre él. En efecto, comprendiendo entonces el lobo que había sido burlado y pasando de las palabras a los hechos, cercenó de un dentellazo la mano de Tyr, quien quedó manco para el resto de sus días.

Loki

No puede afirmarse que Loki sea uno de los dioses más antiguos del panteón germánico, pero sí que su nombre aparece en las leyendas escandinavas con igual o mayor frecuencia que los de Odín o Thor. Verosímelmente, fue considerado al principio como una divinidad de carácter benéfico, pero poco a poco se le dio el carácter de demonio principal aplicado casi siempre a actividades perversas. En una palabra, es una especie de « enfant terrible » de los dioses: comparte su vida, y, llegado el caso, les prodiga una ayuda solícita, lo cual no significa que deje de aprovechar ningún momento para socavar su poder, hasta el punto de que gracias a él serán aniquilados. Por eso es necesario que nos extendamos acerca de su personalidad, para tratar en momento oportuno, con conocimiento de causa, del « crepúsculo de los dioses ». Por

otra parte, Loki es una creación de los poetas escandinavos, sin que tenga nada que ver con la tradición común del conjunto del pueblo germano. Conocemos sus aventuras especialmente por los poemas de los escaldas, en los siglos IX y X.

Loki fue considerado primeramente como un genio del fuego, y su nombre se suele vincular con una raíz germánica que significa *llama*. El nombre de su padre es Farbauti, «el que enciende el fuego a golpes», y el de su madre, Laufey, «la isla boscosa», que proporciona la materia para encender el fuego. Ciertas locuciones populares, de uso corriente todavía hoy en los países escandinavos, asocian con frecuencia su nombre a fenómenos en los que el fuego tiene una parte destacada. Así, por ejemplo, se dice en Noruega que Loki pega a sus hijos cuando se oye el chisporroteo del fuego en el hogar.

Este antiguo geniecillo fue adquiriendo poco a poco prestancia y dignidad, y, así, lo vemos, en las leyendas en que tiene asignado un papel, equiparado a uno de los Ases. En el origen de los tiempos cambió con Odín juramentos de amistad, que, consagrados por ciertas prácticas rituales corrientes entre los germanos, convirtieron a ambas divinidades en «seres hermanados por la sangre». Loki tiene buena presencia, es de natural cautivador y muy solícito para con las diosas, quienes apenas se le resisten. Además, brilla en sus ojos un no sé qué de diabólico, lo cual, unido al hecho de que sus leyendas son más bien tardías, permite pensar que le fueron asignados probablemente rasgos de los que la tradición cristiana de la Edad Media se sirvió para caracterizar al diablo.

Ya hemos visto cómo contribuyó Loki a que Thor pudiese recobrar su martillo mágico, que le robó el gigante Thrym. Pero no siempre dio muestras de un carácter tan servicial, sobre todo cuando su interés entraba en juego, como lo demuestra la traición de que hizo víctima a Thor. Un día pidió prestado a la diosa Freyja su vestido de plumas de halcón, y con él salió volando por los aires hasta posarse en lo alto de la residencia del gigante Geirroed. Al ver éste un ave tan curiosa, dispuso que fuese capturada y enjaulada, y Loki quedó prisionero de Geirroed por espacio de tres meses, durante los cuales lo privó de todo alimento. Transcurrido este plazo, Geirroed ordenó que el animal fuese llevado a su presencia, y sólo entonces se resolvió Loki a descubrir su personalidad, suplicando al gigante que lo dejase en libertad. Pero Geirroed puso como condición, para complacerlo, que Loki se comprometiese a entregarle al más poderoso y temible de todos los Ases, a Thor, añadiendo que éste no debía conservar los atributos que lo hacían invencible, o sea, que tenía que abandonar su martillo, sus guantes de hierro y su cinturón, que lo dotaba de fuerza sobrenatural. Loki aceptó estas condiciones, y le pare-

ció muy natural hacer traición a uno de los Ases con tal de ponerse a sí mismo a salvo. Ya en libertad, se encaminó a Asgard, donde, a fuerza de brillantes discursos y promesas ilusorias, movió a Thor a trasladarse al palacio de Geirroed, dejando en su morada el martillo, los guantes y el cinturón, sin los cuales estaba irremisiblemente



Loki. Estatua de yeso, por H. E. Freund. Copenhague, Gliptoteca Ny Carlsberg. En esta obra, el escultor se ha desprendido de la influencia de los modelos antiguos, esforzándose por expresar, en la actitud y en la fisonomía de Loki, la inteligencia, la astucia y la malignidad que caracterizan a este dios.

te perdido. Pero quiso la suerte que se encontrase con un gigante femenino, la benéfica Grid, que se consagró enteramente a su persona, y con la que engendró al Ase Vidar. Advirtiéndole Grid del peligro que corría al presentarse de aquel modo a la cita del astuto Geirroed, y le ofreció sus propios guantes, su cinturón y su bastón mágico. Con aquellos talismanes, Thor consiguió desbaratar las insidias que tramara contra él el gigante, al que acabó por dar muerte, así como a su cuadrilla. No se debió, pues a la ayuda de Loki el que Thor no cayera en esta ocasión en poder de un enemigo de los dioses.



Cruz de Gosforth (Cumberland, Inglaterra). Esta cruz debió de ser erigida por los cristianos de origen escandinavo, establecidos en Gran Bretaña. En las cuatro caras del árbol hay figuras grabadas, que representan escenas de la mitología escandinava. Puede verse aquí a Loki encadenado y suplicado, y algo más arriba, un monstruo, contra el que lucha un dios. Quizás estas imágenes tuvieron para los fieles una significación cristiana, y Loki y el monstruo fueron identificados con los seres que pueblan el infierno

En otra ocasión, la víctima de Loki fue una diosa. Durante un recorrido que efectuó Loki por el mundo en compañía de Odín y Henir, las tres divinidades se detuvieron cierto día, acuciadas por el hambre, a cocer un buey. Pero un águila, que estaba en las ramas del árbol bajo el cual aquéllos realizaban su operación, impidió con sus maleficios que la carne llegara a guisarse, hasta que los dioses le prometiesen aceptarla como comensal. Accedieron a tal exigencia Loki y sus compañeros, y cuando el águila había conseguido ya sentarse a su lado, redobló sus pretensiones aspirando a los trozos más sabrosos del manjar. Irritado entonces Loki, agarró una pértiga y hostigó con ella al animal, para ahuyentarlo. El águila se echó a volar, llevándose en sus garras la pértiga y, con ella, a Loki, que no acertó a soltarse a tiempo. Arrastrado por el suelo y maltrecho por los golpes, Loki acabó pidiendo perdón al águila, que era, en realidad, un gigante llamado Thjazi, el cual, lleno de sa-

tisfacción por haber capturado a un dios, se apresuró a imponerle condiciones, como la de que, para recobrar la libertad, había de comprometerse, bajo juramento, a entregarle a la diosa Idun y las manzanas de las que es dueña, frutos prodigiosos que tienen el poder de devolver la juventud. Idun era una de las divinidades que residían en Asgard, y, gracias a sus frutos mágicos, los dioses no envejecían en este lugar. Pero Loki, al que importaba poco el daño que podía causar a los Ases, no vaciló en aceptar las condiciones de Thjazi, para satisfacer al cual, atrajo a Idun al bosque con el pretexto de mostrarle unas manzanas todavía más hermosas que las que de ordinario servían a los dioses. Dejose llevar Idun, y cuando estuvo sola, surgió de repente Thjazi, quien se apoderó de la diosa y la ocultó en su palacio. Pronto se dieron cuenta los Ases de que faltaba Idun, tanto más cuanto que, privados del alimento al que debían su inmarcesible vigor, empezaron a envejecer. Ante esta contingencia, llamaron a Loki y lo amenazaron de tal forma, que éste se obligó a volver con Idun sana y salva, para lo cual metamorfoseóse en halcón, voló en dirección al reino de los gigantes y, después de transformar a Idun en simple nuez, regresó con ella a Asgard. Pero a Thjazi no le pasó inadvertido el rapto; antes bien, adoptando su primitiva forma de águila, salió en persecución de Loki, a quien habría dado alcance si los dioses no se hubieran apresurado a encender un gran fuego que, abrasando las alas de Thjazi a su llegada a Asgard, hizo caer a éste agonizante.

La malignidad de Loki alcanzó también a Sif, esposa Thor, a la que privó un día, con cauto disimulo, de su preciosa cabellera. Al enterarse Thor del atropello, agarró a Loki con sus férreas manos, y poco faltó para que le quebrantara los huesos; pudo salvarse por la promesa que hizo de mover a unos industrioses enanos a fabricar para Sif, con oro puro, unos cabellos que nacerían en la propia cabeza de la esposa de Thor, como si fuesen naturales. Dejose persuadir Thor, y entonces Loki se encaminó hacia la fragua de unos minúsculos seres, los hijos de Ivaldir, quienes accedieron no sólo a fabricar la cabellera de oro, sino también a construir el navío Skidbladnir — que tiene la propiedad de marchar directamente a su punto de destino tan pronto como es izado su velamen — y la lanza Gungnir, cuyo impulso no conoce fin; estos dos últimos talismanes se destinaron a Odín. A continuación, el imprudente Loki apostó con un enano, llamado Brokk, a que el hermano de éste, Sindri, a pesar de su fama de artesano hábil, sería incapaz de fabricar maravillas semejantes a las que producía el ingenio de los hijos de Ivaldir. Brokk y Sindri pusieron en seguida manos a la obra, y Loki, temiendo que consiguieran ganar la apuesta en la que él había comprometido su propia cabeza, se metamor-

foseó en tábano y se dedicó a hostigarlos con sus picaduras, a fin de que no sólo su trabajo fuese imperfecto, sino que jamás llegase a su término. Con todo, los dos hermanos lograron fabricar el anillo Draupnir, que tiene la virtud de aumentar incesantemente las riquezas de quien lo posee; el jabalí de oro, que, en lo sucesivo, habría de ser propiedad del dios Freyr, y, por último, el famoso martillo de Thor. Los Ases, que fueron elegidos como árbitros, declararon que esta arma era superior a cuantos ingenios habían fabricado hasta entonces los enanos, y que semejante tesoro habría de constituir, en lo futuro, la mejor salvaguardia de Asgard. Este veredicto daba, pues, como vencedores de la apuesta a los enanos Brokk y Sindri, con lo que la cabeza de Loki les perteneció. Ante tal situación, Loki trató primero de llegar a un compromiso, pero Brokk rechazó la idea. «Entonces, soy propiedad tuya; tómame», dijo Loki. Pero al disponerse el enano a cogerlo, el dios desapareció. En efecto, llevaba un calzado que le permitía, a voluntad, trasladarse instantáneamente a cualquier lugar, por tierras y mares. Sin tardanza, el enano fue a quejarse a Thor, quien al punto se apoderó del fugitivo y se lo entregó. Brokk, conocedor de su derecho, anunció su intención de cortar la cabeza a Loki; pero éste, que no había agotado sus recursos, se lo discutió hábil y vivaz: tenía razón Brokk en reclamar su cabeza, pero en la apuesta no se trató para nada del cuello. El enano no tenía, pues, derecho a apoderarse de la más mínima parte del mismo. El vencedor, poco ducho en argucias, no supo qué objetar a este distinguido, y, en su perplejidad, resolvió por lo menos coserle la boca al impostor, para que nadie resultara víctima de sus engaños en lo sucesivo. Agujereó, pues, con una lezna los labios de Loki y, pasando el hilo por los agujeros, los unió con fuerte atadura. Pero todo fue en vano. Loki consiguió arrancar el hilo de sus heridas, escapando con ello de una peligrosa aventura.

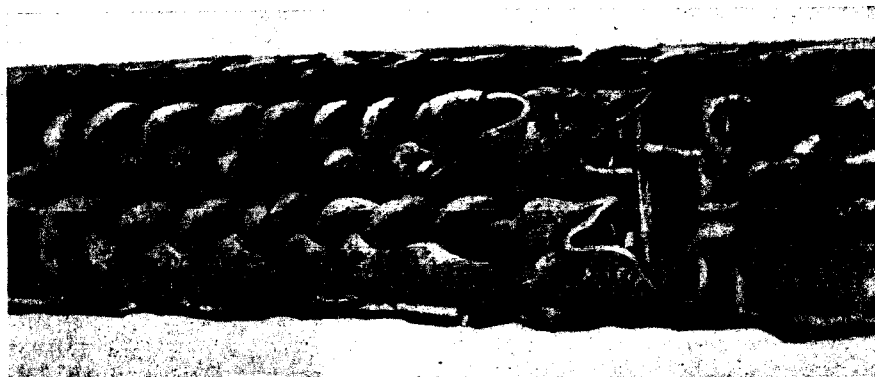
La falta de lealtad de Loki y su espíritu de intriga terminaron por enemistarlo con los demás dioses. Uno de los poemas del *Edda* nos lo muestra insultando, en curiosa escena, a las divinidades que habitan en Asgard. En cierta ocasión, un gigante llamado Egir, considerado como el soberano de los mares, invitó a todos los dioses y diosas a un fastuoso banquete, del que sólo estuvo ausente Thor por encontrarse recorriendo entonces los países del Este. La calidad de los manjares era de la satisfacción general, y los invitados de Egir se abandonaban a una alegría serena cuando, de repente, Loki, a quien se procuró apartar de la fiesta porque todo el mundo tenía algún motivo de resentimiento contra él, atravesó la puerta de la sala. Enmudecieron los comensales al verlo, pero este silencio glacial no causó mella en él, antes bien, dando a sus palabras un tono nada altanero y más bien humilde, empezó por presentarse como un viandante sediento al que era natural que los dioses no negaran una bebida que se concede a todo caminante, sin aguardar siquiera a que éste abra la boca para pedirla. Nadie contestó a estas palabras iniciales, por lo cual Loki solicitó, con afectada moderación, que se le concediera un puesto en la mesa en nombre de las leyes de la hospitalidad, o que se le negara expresamente esta gracia. Al oír estas palabras, los dioses se pusieron a deliberar, y, respetuosos con las costumbres establecidas, se mostraron en general, inclinados a sentarlo en su compañía.



Banquete de los dioses en la morada de Egir. Pintura, por Constantino Hansen. Copenhague, Museo Nacional. Los dioses se han reunido en la morada de Egir, donde el gigante les ofrece un festín. Cuando los comensales se hallan entregados al placer de las libaciones de vino y cerveza, Loki penetra en la asamblea, y aunque es invitado a sentarse a la mesa, su malignidad natural lo mueve a lanzar mordaces sarcasmos a todos los asistentes. Entonces, Thor se dirige hacia él y lo expulsa de la estancia.

Se opuso a ello como única excepción el dios de la Poesía, Bragi, a quien correspondía dar la bienvenida al recién llegado. Entonces, Loki, sin abandonar su cortesía externa, volvióse a Odín y le re-

ánimo y facilidad de palabra es siempre encomiada, quedó desconcertado ante el aluvión de sarcasmos que salió por la boca de Loki. Por último, Sif se le acercó y, ofreciéndole una copa de



Heimdall. En su mano izquierda lleva el cuerno con el que despierta a los dioses. Pormenor de la cruz de Gosforth

hidromiel, le rogó diese por terminada la disputa; pero Loki también lo cubrió de improperios, ufanándose de haber tenido en sus brazos, con plena aquiescencia, a la esposa de Thor. Apenas sonó el nombre del dios de las tormentas, oyéronse a lo lejos unos ruidos sordos, procedentes de las montañas, los cuales indicaban que Thor se

presentaba montado en su carro, entre el fragor de la tempestad. Penetró el dios en la estancia con aire terrible y dominador, y ordenó silencio. Todavía Loki, en un postrer estallido de cólera, se atrevió a recordarle a la más poderosa de las divinidades el humilde papel que representó en otro tiempo en el castillo del hechicero Utgardloki. Pero Thor blandió su martillo mágico e insinuó un gesto como de machacarle el cráneo. Por primera vez sintióse Loki intimidado, y optó por retirarse, no sin lanzar una última amenaza, antes de abandonar la sala, al gigante Egir, a quien dijo que jamás celebraría una fiesta semejante, pues cuanto poseía sería pronto pasto de las llamas. Con estas palabras, el vengativo Loki no sólo anunció el incendio del palacio de Egir, sino el de todo el universo. Más adelante veremos cuáles fueron las funestas consecuencias de sus amenazas.

Heimdall

Entre los Ases figura también Heimdall, dios que, pese al importante papel que desempeñó en la mitología germánica, conocemos muy poco, y este poco, sólo gracias a las alusiones que los poetas dedican a su personalidad y a su poder.

Heimdall era una divinidad de la luz, y su nombre significa, probablemente, «el que lanza claros rayos». Tal vez representara la luz de la mañana, el alborar del nuevo día, o quizá personificó el arco iris.

Los escandinavos — única población germánica que lo menciona — lo describen como un dios apuesto y de elevada estatura. Sus dientes son de oro puro; cabalga sobre un corcel de relucientes crines, y empuña una espada; suele

Los escandinavos — única población germánica que lo menciona — lo describen como un dios apuesto y de elevada estatura. Sus dientes son de oro puro; cabalga sobre un corcel de relucientes crines, y empuña una espada; suele

estar junto al gran puente Bifrost (el arco iris), que une la residencia de los mortales con la de los dioses, y guarda esta vía de acceso cual centinela divino que tiene como misión avisar a los Ases de la proximidad de sus enemigos. Necesita dormir menos tiempo que un pájaro, y durante la noche ve como si fuese de día. Oye nacer la hierba de los prados y crecer la lana de los corderos. Por último, está en posesión de un cuerno cuyos ecos resuenan por el mundo entero.

Heimdall es el enemigo irreconciliable de Loki. Sus monótonas funciones de guardián y su inacabable centinela en las puertas de Asgard sólo le inspiran a éste burlas. Desde el origen de los tiempos — dice Loki, sarcástico —, Heimdall se ve obligado a permanecer sentado, mojóndose la espalda y sin abandonar su puesto. Pero, a veces, este dios modesto y noble sabe dar su merecido castigo al diabólico Loki. Un día, habiendo conseguido éste robar el collar de la diosa Freyja, fue a ocultarlo bajo un escollo situado muy lejos, en el Mar del Oeste. Pero Heimdall adoptó la forma de una foca, y así pudo deslizarse hasta aquel lugar, en el que, tras una prolongada lucha con Loki, que también se metamorfoseó en foca, logró apoderarse de la joya y devolvérsela a Freyja.

En el combate supremo en que los dioses ventilan su propia existencia, veremos cómo Heimdall asesta a Loki el golpe fatal. Pero también él sucumbirá bajo los golpes de su adversario.

Balder

Balder, hijo de Odín y de la diosa Frigg, es también un dios de la luz, como Heimdall. Su belleza es tan fascinante que irradia una especie de resplandor en torno a su figura. En cuanto a sabiduría, ninguno de los Ases lo iguala. Basta verlo y oírlo para amarlo, por lo que no es de extrañar que sea el favorito de los dioses.

Balder no sólo fue adorado en Escandinavia sino también en Alemania, donde fue muy popular. Una célebre fórmula mágica, en antiguo alemán, nos lo presenta cabalgando con el dios Wodan. En cierta ocasión, habiendo sufrido su caballo una torcedura, Wodan lo curó valiéndose de palabras que encerraban un especial poder. Sin embargo, las leyendas de Balder sólo se conservaron en los países del Norte, y, por lo general, se refieren al episodio de su muerte, debida a la malignidad de Loki.

Por espacio de muchos años, la vida de Balder transcurrió feliz y sin sobresaltos. Pero llegó un momento en que la perturbaron ciertos sueños y presentimientos siniestros, que Balder corrió a comunicar a los Ases. Como no había nadie que no sintiese por él un vivo afecto, todos se esforzaron en buscar remedio para los peligros oscuros que se temían. La diosa Frigg suplicó a cuantos seres y cosas se encuentran sobre la Tierra — el fuego, el hierro, las piedras y los minerales, las plantas y los árboles, las enfermedades, las fieras, las aves y los monstruos venenosos — se comprometiesen bajo juramento a no dañar jamás a Balder. Así lo hicieron, y, desde aquel instante, Balder fue invulnerable. Los Ases, para recrearse, lo sometieron a diversas pruebas, colocándolo en el centro de su asamblea y disparándole flechas o piedras, o golpeándolo con sus armas. Sin embargo, ningún proyectil hizo blanco, y Balder superó esta coyuntura sin sufrir heridas ni daño alguno, en medio de las ruidosas carcajadas de los dioses.

El espectáculo despertó en Loki una cólera mal disimulada. Adoptó la figura de una vieja,



Heimdall, por Constantino Hansen. Copenhague, Museo Nacional. Heimdall guarda el puente, o sea, el arco iris, que une el mundo de los hombres con la morada de los dioses; percibe el menor ruido que se produce en la tierra, y está siempre dispuesto a advertir a los dioses de la proximidad de sus enemigos, los gigantes

encaminóse al palacio de Frigg y, haciéndose la ignorante, la interrogó acerca del motivo de aquel jolgorio. La diosa le explicó lo que había hecho con Balder, y cómo todo cuanto existe sobre la Tierra se había juramentado para no dañarlo. «¿Están atadas por esta promesa, todas las cosas, sin excepción?», preguntó Loki. «Sólo un ser está excluido de ella — repuso Frigg —, una pequeña planta que crece al oeste de Valhall y se llama Misteltein ("el muérdago"), pues me pareció muy pequeña para exigirle un juramento». Sin insistir más, Loki abandonó a Frigg y, recobrando su verdadera personalidad, corrió al lugar indicado por la diosa para arrancar la codiciada planta, después de lo cual regresó a la gran llanura, donde los dioses continuaban su diversión, consistente en arrojar dardos inofensivos sobre Balder. Una vez allí, acercóse a uno de ellos, llamado Hod, que, por ser ciego, se mantenía algo apartado de los demás, y le dijo: «¿Por qué no participas en el juego, y te quedas aquí aparte, sin arrojar ningún proyectil sobre Balder?». «Porque no veo, y además no dispongo de arma alguna», contestó Hod. «Esto no debe preocuparte



El dios Balder, por el escultor sueco B. E. Fogelberg (1786-1854). Estocolmo, Museo Nacional

— replicó Loki —. Aquí tienes una varita; arrójala, y yo te indicaré la dirección que debes darle». Así lo hizo Hod, e impulsando con sus manos la rama de muérdago — pues no era otra cosa la varita a la que se refería Loki —, atravesó con ella el cuerpo de Balder, el cual cayó muerto. Consternados, los Ases rompieron en amargo llanto por la pérdida de su delicado compañero, y con tanta más ira cuanto que su afán de inmediata venganza se vio obstaculizado por el hecho de encontrarse reunidos en un lugar consagrado a la paz y sobre el que no podía derramarse la sangre. En efecto, nadie se atrevió a transgredir la prohibición.

Cuando desapareció la cólera de los primeros instantes, los Ases comenzaron a deliberar, y Frigg preguntó si no habría entre ellos uno dispuesto a descender a los dominios de Hel — es decir, al reino de los muertos — para rescatar a Balder, caso en el cual, y fuese quien fuese el que se presentase, estaba dispuesta a concederle sus favores. Al punto, Hermod, uno de los hijos de Odín, saltó sobre Sleipnir, el fogoso corcel de su padre, y se dispuso a acometer tal empresa.

Entretanto, los dioses trasladaron el cuerpo de Balder junto al mar, levantaron la pira fúnebre sobre una barca que perteneció en otro tiempo al difunto, y colocaron encima el cadáver. El encargado de dar a la hoguera la consagración ritual fue Thor, quien alzó solemnemente su martillo mágico sobre la pira. Después se prendió fuego a los restos de Balder, y el caballo de éste, con todos sus arreos, compartió la suerte de su amo. Los funerales fueron presenciados por casi todos los dioses, y acudieron a la ceremonia muchos gigantes procedentes del país de los hielos y de la alta montaña.

Mientras se tributaban a Balder los honores póstumos, Hermod continuó su carrera por valles profundos y tenebrosos, sin dejar de cabalgar, durante nueve días y nueve noches. Por fin llegó al río Gjoll, que rodea la región infernal y que puede ser atravesado gracias a un puente cubierto de oro. Allí se informó, de labios del propio guardián, de que Balder pasó por aquellos lugares la víspera, con quinientos hombres. Prosiguió Hermod su marcha y alcanzó, por fin, la reja que cierra los dominios de Hel. Descabalgó un momento, apretó las cinchas de su silla y, volviendo a montar espoleó fuertemente a su caballo, que, de un salto enorme, salvó la reja sin rozarla siquiera con los cascos. Por último Hermod penetró en el palacio de Hel, y en la gran sala, vio, ocupando el sitio de honor, a su hermano Balder. Como era ya tarde, dejó que transcurriera una noche antes de dirigirse a Hel. Pero al día siguiente enteró a la reina de los infiernos de la misión que le encargaron los Ases, suplicándole accediera a que Balder regresara con él a Asgard. Hel no mostró una actitud negativa ante esta petición: «Si todos los seres y cosas que hay

en el mundo desean que Balder regrese a la morada divina, no seré yo quien me oponga a que recobre su libertad; pero si existe un solo ser en la Tierra que piense lo contrario, habré de retener al joven a mi lado». Trasladó Hermod esta respuesta a los Ases, quienes se apresuraron a enviar mensajeros a todas partes con la súplica de que cuantos seres y cosas existen en la Tierra diesen pública muestra de su pesar. Todo el mundo, hombres y animales, rocas y arcillas, árboles y metales, se pusieron a llorar a Balder. Muy contentos volvían, pues, los emisarios a Asgard, cuando, durante su viaje, vieron, en una hendidura de la montaña, a una hembra-gigante, llamada Thökk, que, al ser requerida para mostrar su aflicción, se negó a verter ninguna lágrima, alegando para ello que ni durante su vida ni después de su muerte le dispensó Balder ningún favor. «Que Hel se quede con lo que ya posee». Pues bien: esta vieja no era otro sino Loki, que, ocultándose tras un disfraz, encontró el medio de convertir en desgracia irremediable el infortunio de Balder.

Los Vanes: Njord y Freyr

Los Ases no fueron las únicas divinidades adoradas por los germanos. En Escandinavia, y sobre todo en Suecia, se creía en la existencia de otra estirpe de dioses: los Vanes (en islandés, *vanir*), considerados como divinidades pacíficas y benévolas, en contraste con el aspecto guerrero que caracterizaba a aquéllos. Los Vanes eran las potencias que dispensaban a los campos, las extensiones de pastos y los bosques, la luz del sol y la lluvia fecundante. Las plantas, los animales y los hombres mismos fueron multi-

plicándose bajo su égida protectora, gozando de su actividad benéfica especialmente en primavera y en verano, y recibiendo, como pródigios dones suyos, la caza, las cosechas y, de modo



Muerte de Balder, por Eckersberg. Copenhague, Museo Nacional. Los dioses se entretienen en arrojar proyectiles sobre Balder, el dios joven y hermoso considerado como invulnerable, pues todos los objetos se han comprometido, bajo juramento, a no causarle jamás ninguna herida. Sin embargo, este juramento no fue solicitado de una planta, el muérdago, por lo que Loki puso disimuladamente una rama del mismo en la mano de Hod, el dios ciego, y le hizo arrojar el proyectil en la dirección indicada. La rama de muérdago atravesó el pecho de Balder, que se desplomó sin vida.

general, toda clase de riqueza. Los Vanes eran también considerados como los protectores del comercio y de la navegación.

Cuenta una tradición nórdica que en cierta ocasión estalló un conflicto entre los belicosos Ases y los Vanes, amigos de la paz. Sin duda alguna hemos de considerar esta guerra entre dos estirpes divinas como el símbolo y transposición poética de una lucha que durante los primeros siglos de nuestra Era se entabló en los países escandinavos entre los seguidores de Odín y los adoradores de Freyr. En efecto, el culto a Wodan-Odín no fue introducido en los territorios septentrionales hasta que el de Freyr gozó allí de gran difusión, y posiblemente llegó a correr la sangre entre los partidarios de las dos divinidades. Sea de ello lo que fuere, veamos qué datos nos transmiten los poetas y eruditos escandinavos.

Un día, los Vanes enviaron a la morada de los Ases — con propósitos que no acertamos a

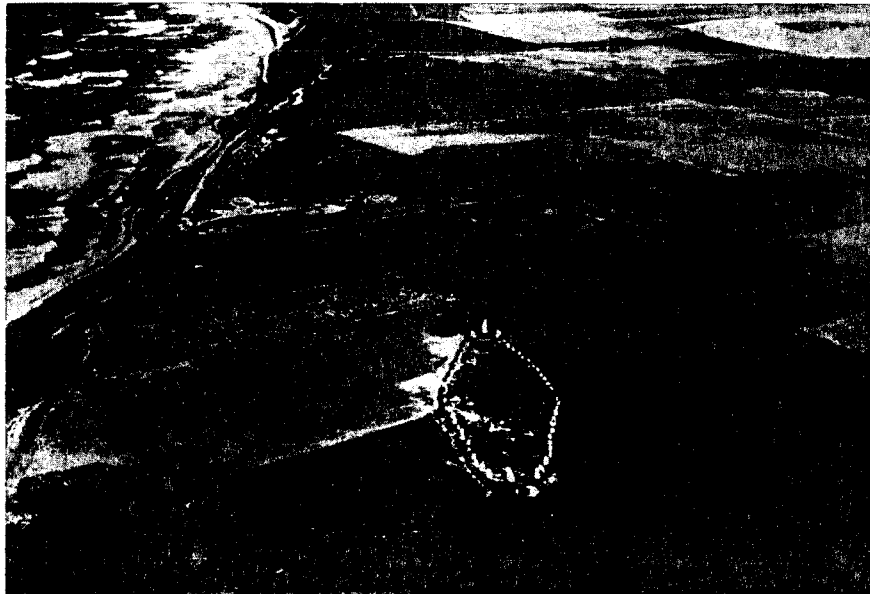
ver con exactitud — a una diosa, llamada Gullveig, extraordinariamente experta en toda suerte de prácticas mágicas, lo cual le había valido una inmensa fortuna. Cuando Gullveig se encontró entre los Ases, éstos, movidos probablemente por la codicia de sus riquezas, la sometieron a crueles tormentos, hasta el punto de que los Vanes intervinieron exigiendo, a modo de reparaciones, una gran cantidad de dinero, o bien que les fuese reconocido un rango

trarla con el nombre de Nerthus. Primero fue considerada como perteneciente al sexo femenino, y se le asignó por esposo a un dios de la generación denominado Freyr. Sin embargo, entre los escandinavos, el recuerdo de este viejo estado de cosas se borró pronto, y la diosa Nerthus se transformó en un dios, y su esposo, en su hijo.

Las funciones que la tradición atribuye a estos padre e hijo son difíciles de delimitar.

Ambos son divinidades dispensadoras de riqueza, garantizadoras de los juramentos. Asimismo, protegen la navegación.

La residencia preferida de Njord se encuentra en Noatún, a orillas del mar. En ella pasa la mayor parte del tiempo, mientras su esposa, Skadi, prefiere habitar en su morada enclavada en las montañas. Skadi es hija del gigante Thjazi, quien, como ya hemos visto, logró apoderarse, gracias a la complicidad de Loki, de la diosa Idun, y encontró la muerte a consecuencia del conflicto que suscitó este rapto. Skadi propúsose vengar

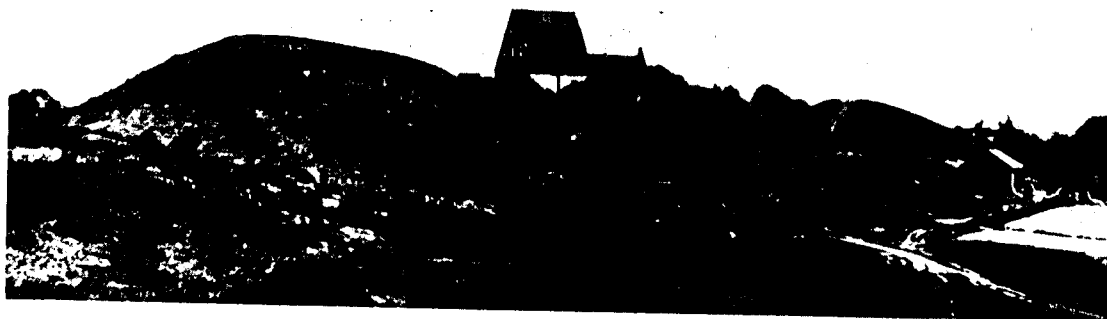


Recinto de piedras de Kaaseberga (Suecia). Fotografía aérea tomada por los servicios oficiales del Ejército sueco. Este recinto, que se encuentra a orillas del mar, en Escania, cerca de Ystad, tiene forma de barca. Trátase probablemente de una sepultura de jefes, y está constituida por cincuenta y ocho piedras enhiestas; mide 67 m. de largo por 19 m. de ancho

equivalente al de los Ases, e iguales derechos a los sacrificios ofrecidos por los fieles. Después de haber deliberado sobre la cuestión en común, los Ases optaron por que la solución fuese dirimida por las armas. Así se hizo, aunque en los crueles y repetidos combates que se produjeron resultaron, finalmente, vencidos por sus adversarios, lo cual les obligó a pactar con ellos y a concederles un trato de paridad. Intercambiáronse diversos rehenes: los Ases entregaron al robusto Henir y al prudente Uimir; y los Vanes, por su parte, enviaron al territorio de sus antiguos enemigos al poderoso Njord y a su hijo Freyr, que en lo sucesivo fijaron su residencia en Asgard, hasta el punto de que a menudo son confundidos con los Ases.

Njord se entronca con una antigua divinidad, que adoraron todos los germanos y que en sus orígenes fue la personificación de la Tierra materna. Más adelante volveremos a encon-

a su padre, y se armó para atacar a los Ases. Pero los dioses, que no querían luchar contra una mujer, se ofrecieron a indemnizarla por su desgracia y le dieron a elegir un esposo entre los Ases. Colocáronse todos detrás de una cortina, dejando ver sólo sus pies descalzos, y Skadi fue contemplando largamente los pies desnudos de los dioses, tratando de adivinar, por su aspecto y su forma arqueada, a quién pertenecían. En su interior deseaba ardientemente que el elegido fuese Balder, el más apuesto, noble y seductor de todos los dioses, y, con esta mira, decidió su elección. El dios que escogió le pareció tan bien formado, que no podía ser sino Balder. Pues bien; apartadas las cortinas, el elegido resultó ser Njord, con quien casó Skadi, fiel al convenio que pactó con los dioses. Sin embargo, la nueva desposada quiso seguir habitando en la residencia de sus antepasados, situada en lugar elevado y rodeada de altas y



Los tres túmulos de Vieil Upsala (Suecia). Estos túmulos, en los cuales se han encontrado tumbas de piedra con cenizas o huesos calcinados, son denominados, en la tradición popular, «Cerro de Odín, Cerro de Thor y Cerro de Freyr». El mayor mide unos 65 m. de diámetro

escarpadas montañas. Njörd accedió al principio, pero después de pasar con ella algunos días en tan rudos parajes, sintió deseos de bajar a una comarca más acogedora, y así lo hizo, diciendo a su esposa: «El canto del cisne me parece más armonioso que el aullido de los lobos». A lo que contestó Skadi: «A mí, residiendo a orillas del mar, los agudos chillidos de las aves no me dejan dormir; cada mañana me despierta la gaviota que vuelve del bosque»; y volvió a su abrupta tierra natal. Skadi es una infatigable cazadora; con su calzado propio para la nieve recorre sin parar las heladas pendientes de las montañas, y regresa a su hogar con el zurrón repleto de caza.

De esta pareja mal unida nació Freyr, el único entre los Vanes que alcanzó, en determinadas regiones, una popularidad semejante a la de los Ases Odín y Thor. Recibió culto, sobre todo, en Suecia, en la localidad de Upsala, donde se levantaba el más sun-

tuoso de sus templos. Se le sacrificaron a menudo animales, y aun seres humanos. Las fiestas en su honor se caracterizaban por grandes manifestaciones de regocijo popular, danzas y juegos.

Como ocurría con Odín y Thor, Freyr poseyó también inestimables servidores y preciosos talismanes. Tuvo un caballo, que cruzaba, como el viento, por montañas, cañadas y torrentes, y que jamás retrocedió ante ningún obstáculo



Recinto sagrado de Blaedinge (Smaaland, Suecia). Este recinto, que tiene cierta analogía con los alineamientos de menhires que existen en Bretaña, se empleaba, al parecer, para reuniones solemnes y ceremonias de culto. En el centro se yergue una piedra de dimensiones mayores que las restantes. (Fot. Sindicato de Inicialiva de Viajes a Suecia)

ni siquiera las llamas. Además, fue dueño de una espada que se movía por sí sola en el aire, arma que, desgraciadamente, perdió en un combate, y que echó sobre todo de menos en la

Skadi, del cambio experimentado por el joven, resolvieron enviar a su lado a Skirnir, criado suyo y a la vez íntimo amigo, con la misión de descubrir el secreto de su tristeza. No le costó



A la izquierda, divinidad en lucha con dos monstruos (placa de bronce, de la Isla Oeland). Este personaje divino tal vez sea el mismo que vemos en los dos cuernos de Gallehus, con un puñal en cada mano, aunque nada sabemos de él. A la derecha, guerreros o personajes divinos (placa de bronce de la Isla Oeland). Esta pareja de guerreros es, al parecer, la misma que la que figura en uno de los cuernos de Gallehus. Como estos dos personajes aparecen, tanto en Suecia como en Dinamarca, asociados a figuras de dioses, es probable que representen también divinidades. Van armados con una lanza y una espada, y sobre el casco llevan un jabali

gran lucha que los dioses sostuvieron contra los gigantes y los demonios. Así como Thor tuvo dos machos cabrios para tirar de su carro, Freyr unció al suyo un jabali de oro, dotado de temibles colmillos. Forjaron este jabali dos enanos, Brokk y Sindri, y corría con tal velocidad que atravesaba la tierra y los aires más raudo que un caballo al galope, y la noche se iluminaba tan pronto como él aparecía. Otros enanos construyeron para Freyr la nave Skidbladnir, a la que ninguna barca podía dar alcance y que tenía el poder de dirigirse por sí misma, sin mando ajeno, al puerto deseado. Todos los Ases cabían en ella, con sus armas y equipo completo de guerra. Sin embargo, cuando abandonaba el mar, Freyr podía doblarla y llevársela en uno de sus bolsillos.

Igual que la madre de Freyr, la esposa de éste pertenece también a la raza de los gigantes. Un irresistible amor impulsó al joven hacia ella. Un día en que, sentado en el trono de Odín, contemplaba a placer desde las alturas lo que pasaba en la Tierra, vio de pronto cómo, en el reino de los gigantes, salía de la casa de su padre una hermosísima doncella. Era Gerd, hija de Gymir, y el resplandor de sus blancos brazos llenaba de luciente claridad el cielo y el vasto mar. Inflamóse el corazón del dios de incontenible pasión, como jamás hombre alguno la experimentó por una mujer, pero desde entonces una profunda melancolía pesó sobre Freyr, al no saber cómo hacer suya a la que amaba. Dándose cuenta sus padres, el viejo Njord y la bella

llos descomunales seres, y al llegar a la morada de Gymir, encontróse en la puerta con unos terribles perros guardianes, atados con cadenas. En una colina inmediata estaba vigilando un pastor, con la vista puesta en todos los caminos de acceso al palacio del gigante, que, además, protegían unas enormes lenguas de fuego enroscadas en sus paredes. Sin embargo, Skirnir no se intimidó al ver aquello; pasó por entre los perros que lanzaban espumarajos de rabia, hizo el sordo ante los gritos del vigía que trataba de detenerlo, y, salvando de un brinco las llamas mágicas, penetró en el interior del recinto. Atraída por el estrépito, salió Gerd para ver qué ocurría, y Skirnir le comunicó entonces el mensaje de que era portador, ofreciéndole al propio tiempo once manzanas fabricadas con oro puro, y el anillo Draupnir, que había pertenecido a Odín. Pero Gerd negóse a escucharlo, por lo que Skirnir, blandiendo su espada de fina y brillante hoja, hizo ademán de clavársela y amenazó con matar también a su padre. Todo fue en vano; Gerd no se dejó intimidar. Desesperado, Skirnir recurrió entonces a los conjuros y sortilegios, y explicó a Gerd que había encontrado en el bosque una varita mágica, en la que grabaría los signos rúnicos más terroríficos si no accedía a aceptar sus regalos como señal de aprobación del matrimonio que le proponía. La fuerza de estos signos rúnicos sería tal, que la impulsaría a llevar una vida solitaria en los últimos confines del Mundo, alejada de todo, desecándose cual cardo en las profundidades

gran trabajo a Skirnir lograr lo que se le había encomendado, y, afanoso por ayudar a Freyr, se le ofreció para trasladarse en su nombre al reino de los gigantes, con objeto de pedir la mano de la joven; sólo le rogó que le prestase la espada que se mueve por sí misma en los aires, y el caballo a quien no asustan las rojas llamaradas suscitadas por los hechiceros. Partió, pues, Skirnir, rasgando la oscuridad de la noche a través de montañas y peñascos bañados por el agua de los torrentes, en dirección al dominio de aque-

heladas. Vencida por el miedo, Gerd no resistió más, y, en señal de reconciliación, ofreció a Skirnir la copa de bienvenida, que llenó de hidromiel. Entonces, el emisario la instó a que concediese en seguida una entrevista a Freyr, a quien devoraba la impaciencia; pero Gerd se negó a ello de momento, fijando para más adelante transcurridas nueve noches un encuentro en un bosque sagrado, cuyo nombre citó. Cuando Skirnir regresó con la respuesta de Gerd, Freyr, acongojado por la espera, vio abrirse ante sí un horizonte risueño, pero sólo a duras penas resignóse al plazo impuesto por su amada: « ¡Cuán larga es una noche! ¡Cuánto tardan dos noches en transcurrir! ¿Y cómo podré tener paciencia para aguardar tres noches? Un mes me ha parecido a menudo más breve que la mitad de una de estas noches de espera ».

Este relato de amor que nos transmite un hermoso poema normánico de principios del siglo x, fue completado, sin duda, por otras leyendas, que desgraciadamente no han llegado hasta nosotros. Lo más probable es que Freyr no consiguiese poseer definitivamente a Gerd hasta haber vencido en una lucha terrible a los gigantes, durante la cual se cree que perdió su preciosa espada. Cuando se entable la espantosa guerra entre los dioses y los gigantes, preludio del fin del mundo, Freyr se verá privado del arma que otrora lo hizo invencible, y sucumbirá ante su adversario.

Los grandes dioses germánicos son conocidos, sobre todo, por los poemas éddicos, o por los relatos del *Edda* en prosa, documentos relativamente tardíos (hacia los siglos x al xiii). Sin embargo, unas excavaciones realizadas en Dinamarca y Suecia dieron como feliz resultado el descubrimiento de algunos objetos preciosos, en los que aparecen representados algunos de estos dioses, con los rasgos que les atribuyeron los germanos de los primeros siglos de nuestra Era. En el siglo xvii fue encontrado en Gallehus (Isla de Seeland) un cuerno de oro en el que podían distinguirse figuras humanas y de animales en actitudes curiosas. Unos cien años más tarde se exhumó en el mismo lugar un segundo cuerno de oro, atribuíble, verosímilmente, a un mismo artista, y que, en todo caso, tenía con el primero una evidente semejanza. Ambos parecen del siglo v, aunque, por desgracia, sólo los conocemos por el dibujo que se hizo de ellos en el siglo xviii, pues originales, deficientemente vigilados, fueron sustraídos por unos ladrones del lugar donde se encontraban y fundidos luego. Durante mucho tiempo, las figuras representadas en ellos se consideraron como enigmáticas y fueron objeto de interpretaciones diversas. La explicación más satisfactoria es la del ilustre investigador danés Axel Olrik. Según esta teoría, el personaje que figura en el centro de la banda superior del cuerno más corto (pág. 354) es el dios Odín, que tiene en su diestra una lanza,

y en su izquierda, un aro y un bastón — que tal vez sólo sea un cetro —; cubre su cabeza con un casco terminado en dos cuernos. A la izquierda de Odín aparecen un ciervo y dos lobos, animales que se le asocian frecuentemente en varias de sus aventuras. El dios que figura en la parte extrema derecha de esta misma banda superior — y que, lo mismo que Odín, se toca con un casco bicorne, empuña en su mano izquierda un cetro, y en la diestra, una hoz — es Freyr, dios de la fecundidad. Thor, la tercera de las divinidades germánicas, está representado, en la segunda banda, en figura de un personaje de tres cabezas que tiene en su mano derecha un hacha y agarra con la izquierda una cuerda, a la que está atado un macho cabrío. Los demás personajes simbolizan divinidades inferiores, que no siempre es posible identificar. Los dos guerreros que aparecen a la izquierda de la banda superior, tal vez sean una pareja de dioses mellizos, posiblemente los mismos que con idénticos vestidos y armas aparecen en una de las antiquísimas placas de bronce que se encontraron en territorio sueco, en la Isla de Oeland (pág. 352). El personaje que, en la banda inferior del aludido cuerno, va armado con dos puñales, es probablemente el mismo dios que en una de las placas



Piedra rúnica de Lund (Suecia). Se cree que los dos animales grabados en esta piedra son los dos lobos de Odín. (Fot. Sindicato de Iniciativa de Viajes a Suecia)



Cuernos de oro, de Gallehus

de bronce de Oeland lucha con dos animales salvajes.

Divinidades secundarias: Henir, Bragi, Vidar, Vali, Ull

En torno a los grandes Ases se mueve un círculo de divinidades, caracterizado por desempeñar un papel mucho más restringido y cuyo culto no es observado por la totalidad de las poblaciones germánicas. Además, estos dioses aparecen sólo en leyendas escandinavas, y nada permite pensar que los conociesen los alemanes y les tributasen culto.

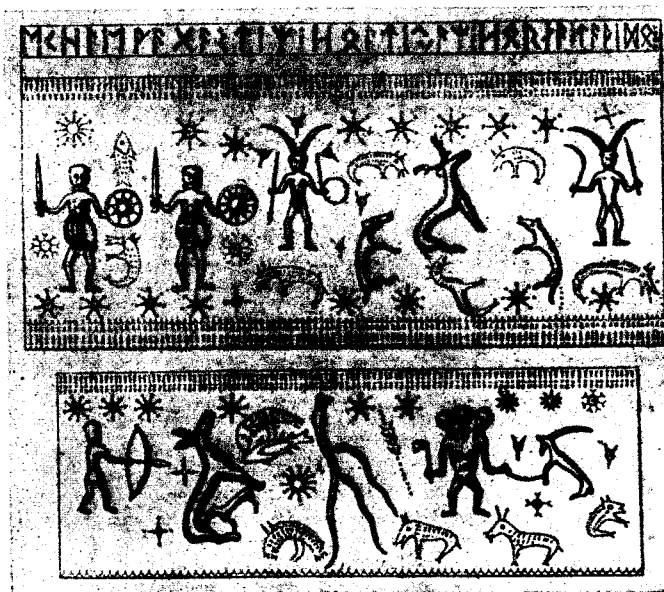
Ya hemos mencionado en algún relato el nombre de Henir. Es uno de los personajes que suele acompañar a Odín y Loki en sus correrías por el mundo. En la aurora de los tiempos, desempeñó cierto papel en la creación del hombre, y fue el que infundió el alma a la primera pareja. Sin embargo, no son las cualidades espirituales las que lo distinguen. Es robusto, apuesto, valiente en los combates, pero de cortos alcances. Cuando los Ases lo enviaron como rehén a los Vanes, después de la gran guerra que enfrentó unos contra otros a las dos grandes razas de dioses, tuvieron buen cuidado de darle como compañero al prudente Mimir.

Henir suele desempeñar un papel secundario en las leyendas en que Odín y Loki aparecen como figuras destacadas. El relato que sigue es otra prueba de ello.

Cierto día, un gigante obligó a un campesino a disputar con él una

partida de damas, en la que se ponía en juego la vida misma del que resultara vencido. Habiendo ganado el campesino, el gigante, para salvar su cabeza, propuso a su antagonista construirle en una sola noche una casa magnífica, llena de provisiones de toda especie, a cambio de lo cual recobraría él la libertad. Cerrado el trato, encontró al día siguiente el campesino en posesión

de una opulentísima granja, en la que se instaló con su mujer y su hijo, iniciando una vida de comodidades que no duró mucho tiempo, pues el gigante encontró el medio de obligar al campesino a jugar con él por segunda vez a las damas. En esta partida, el vencedor fue el gigante, y, según los tratos que concluyeron, el campesino tenía que entregarle a su hijo, a menos que lograra ocultarlo a las miradas de su sutil enemigo. Pero ¿de qué medios podría valerse para engañar al gigante? En tan delicada situación acudió al rey de los Ases, Odín, el cual, en una noche, hizo crecer todo un campo de cebada,



Cuerno menor de Gallehus. Detalle. Las bandas circulares, cuya reunión forma el cuerno, son reproducidas aquí como rectángulos planos

transformando al niño en un simple grano, que encerró en una de las espigas. Pero el gigante las guadañó todas, y para que no escapase con vida el hijo de su compañero de juego, fue pasándolas por el filo de su espada, pese a lo cual el grano que quería alcanzar salió sano y salvo de la prueba. Odín pudo, así, devolver el niño a sus padres, pero confesóse incapaz de hacer más.

Entonces, éstos se dirigieron a Henir, quien se presentó y trasladó al niño a la orilla del mar. Siete cisnes corrían por las aguas, y de ellos, dos se quedaron en la arena. Entonces, Henir ordenó al niño que se convirtiera en una de las plumas que crecían en la cabeza de estos cisnes; pero surgió de improviso el gigante, se apoderó del ave y la decapitó. No se dio cuenta, sin embargo, de que la pluma que buscaba acababa de volar, con lo que Henir pudo devolver al niño su forma natural y entregarlo, sin daño, a sus padres.

Por último, el campesino invocó la ayuda de Loki, quien transformó a la criatura en uno de los huevos del rodaballo en la época de desove. Sin cejar en su afán de persecución, el gigante consiguió pescar el rodaballo y empezó a contar los huevos, uno a uno; pero el que buscaba se deslizó entre sus dedos torpes y fue a parar a la arena, donde el niño recuperó su forma y salió corriendo. El gigante, que se movilizó pesadamente en su busca, cayó atolondrado en una trampa que le preparó Loki, y en ella encontró la muerte. El niño se salvó.

Como puede verse, Henir sólo desempeña aquí un papel secundario, que, por otra parte, es lo habitual en él. Sin embargo, todavía aparecen en las leyendas otros dioses con una personalidad más borrosa. Tal es el caso de Bragi, dios de la Poesía, que no es sino una creación tardía de la imaginación escandinava. En el siglo IX vivía un escalda de gran nombradía, Bragi Boddason, que inventó un célebre tipo de estrofa y que fue probablemente deificado después de su muerte y convertido en uno de los Ases. Hasta ese momento se atribuía a Odín el mérito de haber enseñado a los hombres el arte del canto y de los ritmos sabios; pero en los dos últimos siglos del paganismo, Bragi se convirtió en el maestro de los escaldas. Sus características fueron la sabiduría y la noble facilidad de sus palabras. Dícese también que las inscripciones rúnicas fueron grabadas en su lengua; es una manera poética de exaltar su inigualada habilidad en componer poemas.

Bragi casó con la diosa Idún. Los poetas lo representan como un viejo de luengas barbas. Es considerado como el escalda de Odín, que en Valhall tiene a su cargo el ofrecer a los recién llegados la copa de bienvenida y dirigirles palabras corteses. Además, durante los festines cuenta a los invitados de Odín hermosos relatos de otros tiempos, y les explica el origen del arte de los escaldas o las aventuras amorosas y guerreras de los dioses.

Existen dos personajes divinos que, a pesar de que los poetas han tratado de darles una determinada significación, siguen teniendo aún rasgos borrosos. Son éstos Vidar y Vali.

Vidar es hijo de Odín, y es conocido como « el Ase silencioso », porque raramente hace uso de la palabra en la asamblea de los dioses. Se le tiene también por lento en discurrir, y se parece



Piedra rúnica de Hälsingland (Suecia). Durante varios siglos después de la conversión de los países escandinavos al Cristianismo, se siguió grabando en la piedra inscripciones rúnicas. La piedra está adornada con una cruz, pero la banda en la cual figura la inscripción representa, según una tradición muy antigua, un animal fabuloso. (Fot. Sindicato de Iniciativa de Viajes a Suecia)

a uno de esos personajes, corrientes en los cuentos, para los cuales una gran ingenuidad, e incluso cierto grado de aparente estupidez, no son obstáculo para realizar determinadas proezas que no acostumbran llevar a cabo héroes de espíritu más sutil. El episodio más importante de su vida es aquel en que, con motivo de la guerra entre los dioses y los gigantes — a la que nos vamos a referir más adelante —, supera en fuerzas al propio Odín y mata al lobo Fenrir. Vidar sobrevivirá a esta lucha sin piedad, y será una de las divinidades del mundo regenerado que surgirá de la catástrofe.



Alhajas adornadas con inscripciones rúnicas. Arriba, anillo de oro de Pietroassa (Rumania); en el centro, fibula redonda de Osthofen (Alemania), y abajo, de izquierda a derecha, fibula de Freilaubersheim (Alemania), de Nordendorf (Alemania) y de Charnay (Francia). Todas las inscripciones rúnicas grabadas aquí tienen carácter religioso. (Según R. Henning, en la obra *Die deutschen Runendenkmäler*)

Vali es, como Vidar, un personaje de segundo orden, y casi sólo se le conoce por el papel que desempeña en la lucha que precede al « crepúsculo de los dioses ». También es hijo de Odín, y cuéntase de él que en la primera noche de su existencia trató de vengar en Hod la muerte de Balder. Eran tan fuertes sus ansias de matar y de colocar con sus propias manos sobre la pira fúnebre al asesino del favorito de los dioses, que ni siquiera tuvo tiempo de lavarse ni de peinar sus cabellos. El día en que nació corresponde también al de su hazaña más noble.

Ni de Vidar ni de Vali puede afirmarse que sean divinidades muy antiguas. Al parecer, fueron creados para dar a los grandes dioses quiénes los vengaran y ocupasen su lugar después de su muerte. Tampoco son divinidades verdaderamente populares, sino sólo fruto de la imaginación de los poetas, y no es probable que hayan sido objeto de un culto propiamente dicho. En cambio, el dios Ull fue venerado durante mucho tiempo en una parte del territorio escandinavo, y parece incluso que para un sector de sus adoradores contó entre los dioses más importantes del Norte, aunque pronto debió de ser relegado a segundo término por divinidades más jóvenes. En la época de los escaldas había

caído ya, sin duda, en el olvido, lo cual explica que apenas aparezca en sus poemas.

Decíase que era hijo de Sif, esposa de Thor, y, por consiguiente, hijastro de este último. Su nombre significa « el Magnífico ». Era un buen cazador, que recorría, con un calzado a propósito, vastas extensiones heladas, y cobraba infinidad de piezas con sus flechas. Era de tanta nobleza y majestad, que los Ases lo eligieron para suplir a Odín durante cierto tiempo. En efecto, éste, acusado de haber empleado medios indignos para acabar con la resistencia de una joven a quien amaba, fue desterrado del cielo por los demás dioses, y en su ausencia, Ull se convirtió, con el asentimiento general, en el señor de los Ases; pero diez años después presentóse Odín y expulsó a Ull, que buscó refugio en Suecia. Allí fue conocido, sobre todo, como un poderoso hechicero. Cuéntase que poseía un hueso, sobre el que grabó fórmulas mágicas tan eficientes, que podía servirse de él como de un navío para atravesar los mares.

Las diosas

Tanto los escaldas como los narradores de relatos y autores eruditos escandinavos nos han hablado menos de las diosas que de los dioses, tal vez porque la literatura de los germanos se dirigió preferentemente a los hombres. En efecto, las recitaciones de poemas, llenos de alusiones mitológicas, se hacían, sobre todo, después de los banquetes, en los que los guerreros trataban de distraerse de los combates y las expediciones lejanas. Las esposas de los dioses quedaron siempre en segundo plano. Su número parece que fue considerable, aunque de muchas de ellas sólo conocemos el nombre. Por lo demás, en muy contados casos le tributaron culto los germanos, y sólo una fue objeto de la adoración general: la diosa que, en antiguo alto alemán, se conoce con el nombre de Frija; en idioma anglosajón, como Frig, y en antiguo normánico, como Frigg.

La denominación de Frija es sólo un adjetivo con funciones de nombre propio. Su significado es « la bienamada », o « la esposa », acepciones que no ignoraron sin duda los romanos, puesto que identificaron a la diosa germánica con Venus. Los propios germanos aceptaron sin dificultad esta interpretación, por cuanto se apropiaron del nombre del « viernes » del calendario latino, *Veneris dies*, traduciéndolo como « día de Freja » (en alemán moderno, *Freitag*). En cuanto a la personalidad y a las funciones que los alemanes atribuyeron a esta diosa, nuestros conocimientos son muy pobres. Verosimilmente, sería considerada como esposa de Wodan, pero no existe ninguna leyenda alemana al respecto.

Por el contrario, los escandinavos nos presentan a Frija-Frigg envuelta en diversas aventu-

ras. En su calidad de esposa de Odín, es asimilada a este dios en sabiduría y dotes adivinatorias, pero no es lo que concierne a otros aspectos, hasta el punto de que discrepa de su esposo, por ejemplo, al proteger en determinadas ocasiones a guerreros que Odín trataba de perjudicar. En los conflictos que promueven estas situaciones, no siempre es ella la que lleva la peor parte, e incluso es frecuente ver cómo sus tretas consiguen doblegar la voluntad de Odín.

Frigg protege a los matrimonios y concede a los esposos la fecundidad, aunque a veces es la primera en transgredir los principios de la fidelidad conyugal. Así, cuando entran en juego su coquetería o su interés personal, no vacila en entregarse a otras divinidades, e incluso a personajes de rango inferior.

La personalidad de Frigg suele confundirse con la de Freyja, diosas, en realidad, de distinto origen, pese a la semejanza de sus nombres. Al principio, Freyja no perteneció a la estirpe de los Ases, sino a la de sus rivales los Vanes. Fue hermana del dios Freyr, y ciertos escritores nórdicos e islandeses cuidan muy bien de no confundirla con Frigg, aunque en muchos casos aparece identificada con esta última, hasta llegarse a considerarla también como esposa de Odín. Freyja tiene en el cielo una fastuosa residencia, denominada Folkvang; en ella recibe a los héroes fallecidos y les asigna los puestos que ocuparán en la gran sala de los banquetes, pues de sus correrías con Odín por los campos de batalla tiene derecho a llevarse a su palacio la mitad de los guerreros que caen con las armas en la mano. En realidad, es la primera de las Valquirias, y la que manda sobre todas las demás. Incluso escancia en el Valhall, como una Valquiria ordinaria, la cerveza y el hidromiel a los guerreros de Odín.

Igual que Frigg, Freyja gusta de adornarse con toda clase de alhajas y aderezos. No lejos de su palacio, en una cueva que utilizaban como taller, habitaban cuatro enanos, célebres por su destreza en trabajar los metales. Un día, con ocasión de una visita que hizo Freyja a su

antro, ésta pudo ver sobre la mesa de los enanos un hermoso collar de oro, al que sólo le faltaban los últimos retoques. Al contemplar tan maravillosa joya, apoderóse de Freyja un deseo vivísimo de poseerla y ofreció a sus autores, a cambio de ella, oro, plata y objetos de valor; pero los enanos, que eran dueños de cuantos metales encierran las entrañas de la Tierra, se echaron a reír ante tal oferta, y le replicaron que, para obtener aquella alhala, tendría que acceder a pasar una noche con cada uno de ellos. Sin vacilar un momento, la diosa aceptó, y desde entonces el collar fue suyo. Pero el traidor Loki se apresuró a comunicar a Odín lo que había ocurrido, y recibió el encargo de apoderarse del collar, adquirido de modo tan reprochable. Dirigióse a la habitación de Freyja, pero se encontró con que la puerta estaba cerrada, por lo que decidió metamorfosearse en mosca, y tras un largo revoloteo en busca de una rendija por la que filtrarse, logró, finalmente, penetrar en la estancia por un agujero que había en el techo, de un tamaño no mayor que el del ojo de una aguja. Ya dentro, pudo observar que Freyja, con el collar colocado en su cuello, dormía en una posición que hacía difícil cualquier intento de aproximarse al mecanismo de cierre de la joya. Entonces, abandonando su forma de mosca, adoptó la de una pulga y picó a la diosa en una mejilla. Revolvióse Freyja al sentir turbado su sueño, y, por fin, Loki pudo sustraerle el collar; luego soltó el cerrojo y se marchó sin ser importunado. Al despertar, Freyja notó en seguida que le faltaba la joya, y adivinando sin mucho trabajo



Lugar donde estuvo la ciudad de Birka, antigua capital de un pequeño reino escandinavo, a orillas del Lago Melar (Suecia). Según la tradición, el Lago Melar es obra de la diosa Gefjon

quién era el ladrón, se presentó a Odín y le exigió que le fuese devuelto lo que le pertenecía. Reprochóle Odín los medios de que se valió para adquirir el collar, y no accedió a devolvérselo hasta que se comprometió a cumplir unas condiciones muy severas. Al llegar a este punto, el relato normánico intercala un pasaje, de inspiración evidentemente cristiana y, por tanto, ajeno al original. Según dicho pasaje, para alcanzar el perdón, Freyja hubo de comprometerse a provocar una guerra entre dos reyes, cada uno de los cuales tendría bajo sus órdenes



Idún, por Constantino Hansen. Copenhague, Museo. Pintura de estilo pompeyano. Idún, esposa de Bragi, es la diosa eternamente joven, guardiana de las manzanas de oro, cuya virtud mágica preserva a los dioses

a otros veinte, menos poderosos que él. El día de la batalla, al atardecer, deberán resucitar todos los héroes caídos, para que a la mañana siguiente puedan reanudar el combate, que no terminará hasta que un jefe cristiano se presente a tomar parte en la lucha y venza a todos los combatientes paganos. Sólo entonces los muertos conocerán el descanso. Freyja consintió en cumplir lo que se le pedía, y al punto entró en posesión del collar.

Freyja es tan hermosa, que a menudo los gigantes tratan de obtener sus favores, de grado o por fuerza. Ya hemos visto cómo el gigante Thrym la reclamó a Loki a cambio de la devolución del martillo de Odín. Cuéntase, además, la siguiente aventura: En cierta ocasión, un gigante prometió a los dioses que construiría para ellos un magnífico palacio, y tardaría en la obra sólo un invierno; únicamente les puso como condición la de recibir a cambio la mano de Freyja, y, además, el Sol y la Luna. Pero

Loki, metamorfoseándose en yegua, atrajo hacia sí, apartándolo del lugar en que estaba trabajando, el caballo del que se servía el gigante para transportar sus materiales, lo cual impidió que éste coronara con éxito la empresa. De este modo escapó Freyja a la humillante suerte que le aguardaba.

A veces resulta difícil distinguir con precisión a las diosas germánicas. Freyja, que suele ser confundida con Frigg, es identificada, por otra parte, con Gefjon, «la pródiga en dones». Gefjon es una diosa de la fecundidad, que recibe un culto especial en la Isla Seeland. De los orígenes de este culto nos informa la siguiente leyenda: En tiempos muy remotos, gobernaba el país que conocemos hoy como Suecia, el rey Gylfi, a quien en cierta ocasión una mujer misteriosa, que recorría aquellas tierras, deleitó tanto con sus prácticas mágicas, cuyo secreto guardaba celosamente. El Rey le regaló una extensión de tierra igual a la que pudiera delimitar en el espacio de un día y una noche un arado tirado por cuatro bueyes. Esta enigmática mujer era la diosa Gefjon, que aprendió sus artes de hechicería entre los Vanes. Unció, pues, a un arado cuatro bueyes, que eran, en realidad, sus propios hijos, habidos con un gigante que habitaba a lo lejos, en las heladas tierras del Norte. Arrastrada por estos bueyes descomunales, la reja del arado penetró tan profundamente en el suelo, que cortó la tierra en todo su espesor, llevándose esta enorme raja de territorio, ya separada de sus partes colindantes, hasta un estrecho, donde topó con el fondo del mar y quedó inmóvil. Tal fue el origen de la Isla Seeland. El lugar en que la yunta de Gefjon hendió el suelo es hoy, en Suecia, una vasta extensión de agua: el Lago Melar.

Los poetas escandinavos citan frecuentemente por su nombre a las esposas de los grandes dioses, pero raras veces las presentan como personajes principales de sus relatos. Ya las hemos citado, y aquí sólo bastará recordar sus nombres. Son, además de Freyja, Sif, esposa de Thor; Idún, esposa de Bragi; Skadi, esposa de Njord, y Gerd, esposa de Freyr.

Aparte Freyja, los antepasados de los alemanes veneraron a la diosa Nerthus, de la que Tácito trata con algún detalle en el capítulo XL de su *Germania*. Probablemente fue una personificación de la Tierra o un símbolo de la fecundidad. Se celebraba su fiesta durante la primavera. En una isla del Océano tenía un bosque consagrado a ella, en cuyo interior se conservaba su carro, que sólo podía utilizar su sacerdote. Valiéndose de misteriosos signos, éste precisaba el momento en que la diosa se presentaba en el santuario. Entonces se uncían los bueyes al carro, y con la práctica de ritos solemnes empezaba el traslado de la diosa invisible por todo el país. Durante el tiempo en que Nerthus estaba presente de este modo entre su



Motivo decorativo inspirado en el *Edda* («Veluspá»). Fresco del vestíbulo de la Biblioteca de la Universidad de Oslo, por Axel Revold (1933). (Fot. G. Vaering)

pueblo, las espadas no eran sacadas de su vaina, y nadie se atrevía a romper la tregua. Esta situación se prolongaba hasta el instante en que el sacerdote, advertido de que la diosa deseaba dar por terminada su estancia entre los hombres, ordenaba el regreso al santuario. Luego se sumergían en el mar, para purificarlos, el carro, el velamen que lo cubría y la propia diosa, y terminaba este ritual ahogando a las esclavas que habían tomado parte en la purificación, pues ningún ser viviente, con excepción del sacerdote, debía vanagloriarse de haber penetrado en los misterios del santuario.

Ahora bien: esta divinidad, que entre los alemanes figura como del sexo femenino, convirtiéndose, en el país escandinavo, en un personaje masculino, Njord, de quien ya hemos tratado. Probablemente, la divinidad que puede considerarse como prototipo común de Nerthus y Njord fue, en un primitivo estadio de la cultura germánica, un ser bisexuado, que, en la medida en que nos es dable entreverlo, debió de ser una personificación de la fecundidad.

Junto a las divinidades femeninas que habitan las regiones luminosas del cielo, hay que mencionar a la diosa de la región infernal. Análogamente a los griegos y los romanos, los germanos creyeron en la existencia de un reino subterráneo — donde residían, después de su

separación del cuerpo, las almas de los muertos —, y designaron este lugar con una palabra a la que corresponde el término alemán moderno *Hölle*, y a la que se dio pronto el significado de *infierno*. Sin embargo, los germanos no consideraron, por lo menos antes de su conversión al Cristianismo, que esta morada subterránea fuese un lugar de castigo, además de ser la residencia de los que habían dejado de vivir.

Nada sabemos acerca de si los alemanes personificaron la región infernal en figura de una diosa o un dios, pero sí podemos afirmar que esta personificación se realizó en país escandinavo, donde la palabra *Hel*, que al principio sirvió para designar el lugar al que descendían los muertos, acabó por convertirse en el nombre de una diosa, considerada como la soberana de los infiernos.

Las leyendas relativas a la diosa Hel son poco abundantes. Forjadas en unos tiempos en que los países del Norte se habían convertido ya al Cristianismo, es evidente en ellas la huella de la nueva fe. Así, del hecho de que Lucifer sea, para la doctrina cristiana, inseparable del infierno, y de que Loki sea identificado frecuentemente con él, se infirió que Hel era la hija de Loki y se tendió a vincularla con temibles monstruos. Se la presentaba como educada



El ocaso de los dioses. Friso imitando el arco griego, por el escultor danés H. E. Freund. Atacados por los gigantes y por otros enemigos, los dioses reúnen los guerreros que viven junto a ellos en Valhall, y se encaminan hacia el lugar donde se desarrollará el combate decisivo

en el país de los gigantes con el lobo Fenrir y la gran serpiente de Midgard. En otras versiones es incluso la hermana de estos genios maléficos, y contábase que dio acogida en su reino subterráneo al monstruo Nidhogg, que devora, noche y día, las raíces del fresno Yggdrasil. Sin embargo, en ningún caso es pintada con los trazos de una divinidad perversa y malévola. Odín le asignó como residencia Niflheim, y le otorgó un poder que se extendía sobre nueve mundos distintos, para que pudiese fijar su morada en cada uno de ellos. Su aspecto físico tiene algo de extraño, que llega incluso a infundir miedo: su cabeza pende hacia delante, y mientras la mitad de su cara es la de un ser humano, en la otra presenta un color negro. Hel posee en el fondo de Niflheim un vasto palacio, en el que recibe, dándoles el trato que corresponde a su jerarquía, a los héroes e incluso a los dioses que descienden a sus dominios. La vida que allí se vive no es muy diferente de la que corresponde a las grandes mansiones de los jefes escandinavos, y esta morada viene a ser como una réplica subterránea de Valhall, el palacio celeste de Odín. Cuando el dios Balder, después de su muerte a manos de Hod, hizo su aparición en la residencia de Hel, la gran sala de recepciones ofrecía un brillantísimo aspecto, y al punto acudieron los servidores a ofrecerle al dios y a su séquito copas de claro hidromiel.

Todas las funciones de la diosa se reducen, en rigor, a la de presidir estos banquetes, pues Hel debe considerarse más bien como el producto de la imaginación de los poetas, que como objeto de un verdadero culto popular. Nunca se ve mezclada con la vida de los demás dioses, y aun en su calidad de soberana del mundo infernal presenta una personalidad borrosa e inaprensible, como las sombras mismas.

EL CREPÚSCULO DE LOS DIOSSES. EL FIN DEL MUNDO Y SU RENACER

Los germanos no creían que el Universo fuese eterno, ni tampoco que lo fuesen los dioses, que estaban, como los mortales, sujetos a una lucha incesante contra unos enemigos, notables por su astucia y su maldad. Para conservar su ascendiente sobre los genios tuvieron que estar constantemente alerta, y, así ya hemos visto cómo uno de ellos, Heimdall, fue investido de la misión de vigilar el puente Bifrost que daba acceso a Asgard. Sin embargo, a pesar de las precauciones que tomaron y de su probado valor guerrero, los Ases terminaron por sucumbir a los golpes de sus enemigos, arrastrando en su caída al universo entero, que tenía en ellos su más firme protección y sostén.

Esta imponente catástrofe, relatada, con dramática concisión en uno de los más hermosos poemas del *Edda*, la «Veluspa», es conocida como «El crepúsculo de los dioses», expresión que, gracias a la obra musical de Richard Wagner, se ha hecho familiar a todo espíritu culto. Sin embargo, esta denominación descansa, en realidad, en un equivoco, o, mejor, en un contrasentido. El término islandés que emplearon los más antiguos poetas fue el de *ragna rok*, que significa solamente «el destino fatal, el fin de los dioses». Pero desde el siglo XII o el XIII, los autores normánicos reemplazaron esta expresión por la de *ragna rokkr*, que era casi la misma y, además, tenía para ellos la ventaja de contener una metáfora cautivadora, pues *rokkr*, significa «oscuridad», «tinieblas», «crepúsculo». Desde este momento, la fórmula «crepúsculo de los dioses» se hizo popular.

En la aurora de los tiempos, los dioses vivieron en sus palacios de Asgard una vida apacible e industriosa, realizando, para su solaz, ciertos

trabajos, como levantar templos, edificar altares, fabricar objetos de oro y construir herramientas valiéndose del yunque, o divirtiéndose con juegos como el de las damas. Si hubieran sabido contener sus pasiones, este feliz período de paz hubiese durado indefinidamente; pero con sus crímenes atraieron sobre sí los golpes del destino. El día en que torturaron en Valhall a Gullveig, emisario de los Vanes, para apoderarse de su oro, se hicieron reos de un delito que desencadenó la primera guerra. Más tarde delinquieron al faltar a la palabra dada a un gigante que reconstruía para ellos su morada celeste, pues habiéndole prometido, como recompensa de su trabajo, entregarle a la diosa Freyja y, además, el Sol y la Luna, consintieron que Loki engañase al gigante sirviéndose de una estratagema desleal. Desde este instante, todos los juramentos y tratados concluidos en el mundo se vinieron abajo, perdieron su fuerza y virtud y se inauguró un nuevo período pródigo en perjurios, violencias y guerras. Los hombres, los gigantes y los dioses se entregaron al odio y al desorden; las Valquirias recorrieron incesantemente la tierra volando de un combate a otro; angustiosas pesadillas comenzaron a turbar el

sueño de los Ases, y Odín vio con inquietud cómo se acumulaban los signos funestos, seguro indicio de que se avecinaba la lucha suprema que el dios, resuelto y tranquilo, se dispuso a afrontar.

El punto de arranque de esta trascendental prueba lo constituyó el asesinato de Balder, a quien los Ases juraron solemnemente vengar, conocedores de que fue Loki quien movió y guió el brazo del asesino. Por eso, al instante se apoderaron de él y lo cargaron de cadenas. Pero este ignominioso trato no hizo sino avivar la cólera del dios maléfico, quien, rompiendo sus trabas, fuese hacia los gigantes y demonios — enemigos irreconciliables de los Ases — para unirse a ellos en su lucha contra sus antiguos compañeros.

Entretanto, a los primeros signos siniestros se unieron nuevos presagios. En un lejano bosque del Este, una vieja de la raza de los gigantes dio a luz a toda una camada de lobeznos, cuyo padre era el dios Fenrir. Uno de

estos monstruos estuvo persiguiendo al Sol para arrebatárselo al mundo de los vivientes. Durante mucho tiempo esta caza fue vana, pero como a cada nueva estación el lobo volvía más vigoroso, acabó por alcanzarlo. Entonces fue cuando el Sol vio menguar el poder de sus rayos, que se tiñeron del color de la sangre y acabaron por desaparecer. Por espacio de muchos años envolvió al mundo un espantoso invierno, y la nieve descendía en torbellinos desde todos los puntos del horizonte. Mas no por ello la guerra dejó de hacer sentir por doquier sus



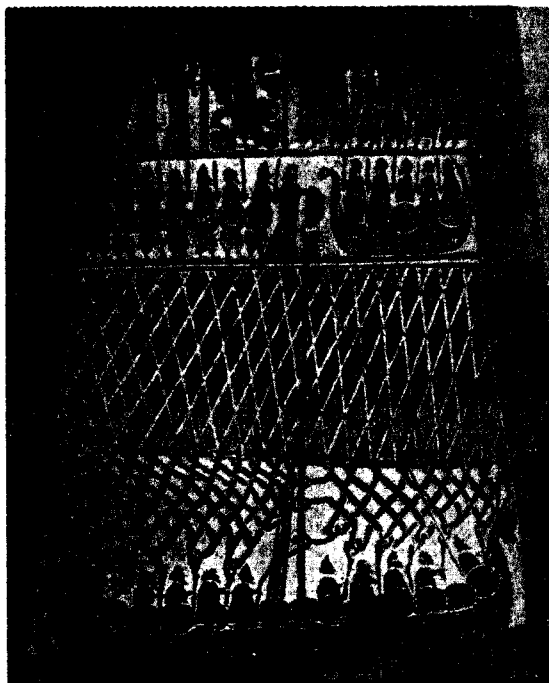
El dios Odín, por Gerhard Munthe (1849-1928). (Fot. O. Vaering)

perniciosos efectos: el hermano atacó al hermano, el hijo no respetó lazo alguno de parentesco. Durante este tiempo, los hombres fueron lobos dispuestos a devorarse unos a otros; en tales circunstancias, el mundo no podía sino caer de un momento a otro en el abismo de su propia destrucción.

En todas partes se tienen preparadas las armas y se otea la posible llegada de un enemigo. En la frontera del reino de los gigantes, un vigía, llamado Eggther — tan buen guerrero como hábil arpista — está sentado en una altura y vigila por igual la morada de los dioses y la de los hombres. Apostado junto al río que bordea los infiernos. Garm, el terrible perro, convoca al combate con sus furiosos ladridos a quienes están bajo su custodia. Por el lado Sur, donde empieza el país de los gigantes del fuego, su jefe, Surt, prepara su flamígera espada. En los límites del cielo monta la guardia Heimdall, el centinela de los dioses. Nadie como él

tiene el oído y la vista tan finos; pero de nada le sirve, puesto que se deja robar la espada por Loki, y cuando empieza a hacer sonar su cuerno, los gigantes se han puesto ya en movimiento. El lobo Fenrir, a quien los dioses tenían encadenado desde hacía tiempo, consiguió romper sus ataduras y escapar, sacudiendo la Tierra entera en sus esfuerzos para desatarse. También el viejo fresno Yggdrasil se conmovió desde las raíces a la copa, y las montañas se derrumbaron o se rajaron, dejando sin cobijo a los enanos que tenían en ellas sus viviendas subterráneas, y a quienes se podía ver vagar, desesperados, buscando en vano la entrada que les era familiar y que había desaparecido para siempre.

Por el Oeste se aproxima, en un navío lleno de fantasmas, el gigante Hrym. Altivo y dispuesto a combatir, levanta su escudo con la mano izquierda, mientras con la derecha empuña el timón. El navío avanza a merced de la ola gigante que al nadar suscita la gran serpiente de Midgard. Agitado por un incontenible frenesí, el monstruo azota las olas con su enorme cola, y sigue adelante con ímpetu. Otro navío, procedente del Norte, llega con las velas tensas por el viento, llevando a bordo los habitantes de la región infernal. En la caña del timón está



Piedra adornada con dibujos, encontrada en la Isla de Gotland (Suecia). Las escenas que figuran en esta piedra representan ceremonias rituales y propiciatorias. Pueden verse en ellas barcas votivas, análogas a las que se han encontrado a veces en antiguos lugares de culto

sentado Loki, y a su lado se ve al lobo Fenrir. Sus ojos y su nariz despiden grandes llamaradas; su boca, desmesuradamente abierta, chorrea sangre, y toca el cielo con su mandíbula superior, mientras mantiene la inferior a ras de suelo. Por el lado meridional aparece Surt, a quien rodean, en nutrido grupo, los gigantes del fuego; su espada desprende relámpagos, y en torno a la agrietada tierra surgen llamas. Las montañas se derrumban a medida que avanza, y caen sin vida los hombres. La bóveda celeste, conmovida por el tumulto de este ejército en movimiento y abrasada por la ardiente atmósfera que la envuelve, se parte en dos mitades. Cuando los hijos del fuego hagan pasar sus caballos por el puente que forma el arco iris entre la Tierra y la morada de los dioses, este puente se vendrá abajo.

De conformidad con la vieja costumbre germánica, los adversarios se pusieron de acuerdo para fijar el lugar de la contienda: fue elegido el campo Vigrid, una superficie cuadrada que se extiende ante Valhall y cuyo lado mide mil leguas. Enzarzaronse los dioses y los gigantes en sangrienta pelea, acompañados de compactos grupos de guerreros. Odín, tocado con un casco de oro y llevando en la mano la lanza Gungnir, corre con el ímpetu del huracán a la cabeza de sus hombres, que salen incesantemente de las puertas de Valhall montados en corceles de pelo lustroso, que las Valquirias rodean de un enjambre alado. De pronto ve al lobo Fenrir y se ajorra sobre él con la espada en alto. Pero las fauces del monstruo son tan enormes, que engullen al padre de los dioses, con lo que Odín es la primera víctima de esta descomunal pelea. Al ver tan espantoso fin, su esposa Frigg cree morir de dolor; pero el vengador está presto a entrar en acción. Vidar, hijo de Odín, avanza sin miedo hacia Fenrir y, apretando con el pie la mandíbula inferior del monstruo, la mantiene inmóvil contra el suelo — sus zapatos están fabricados con un cuero indestructible, que los afilados dientes del lobo no consiguen romper —, mientras con su mano izquierda levanta en lo alto la mandíbula superior para poder introducir con su diestra, por las abiertas fauces del monstruo, la espada que herirá mortalmente el corazón de Fenrir.

Entretanto chocaron Freyr, el brillante guerrero de los Vanes, y Surt, el jefe de los gigantes del fuego, encuentro del que Freyr habría salido fácilmente vencedor si hubiera tenido en su poder la espada prodigiosa que fabricaron para él los enanos, y que perdió durante el combate que se vio obligado a sostener para conquistar a su esposa Gerd. Pero esta espada, frente a la cual ninguna resistencia es posible, fue a parar a manos del gigante Surt, y el dios resultó vencido.

Thor vio ante sí el monstruo que tiempo atrás intentó aniquilar, la gran serpiente de Midgard, que se mantuvo oculta en el fondo del

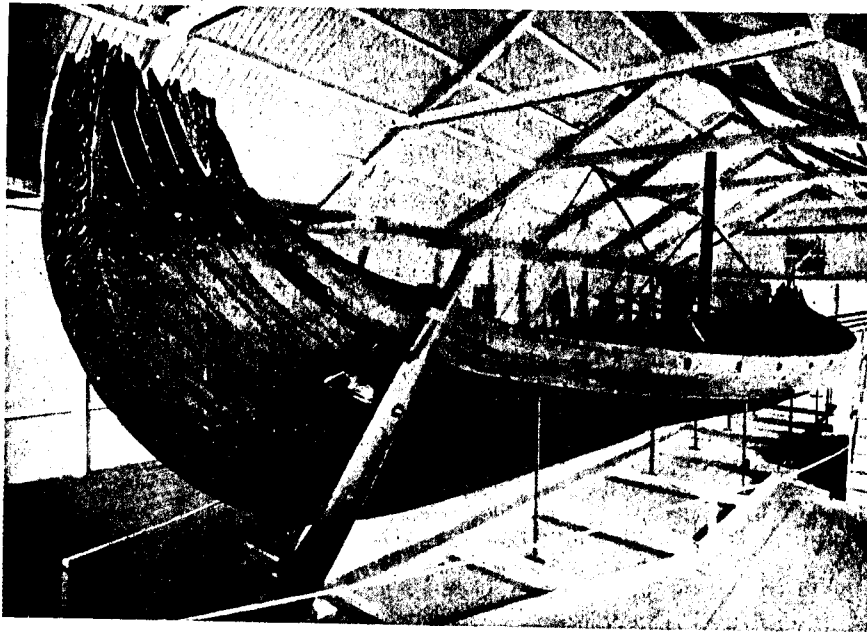
océano desde que escapó a los esfuerzos del dios por darle caza. Saliendo ahora por primera vez de un refugio, reptó hacia el dios del trueno y arrojó tantas pestilencias, que infestó totalmente el aire y las aguas del mar. Thor, empuñando su terrible martillo, machacó el cráneo del monstruo hasta dejarlo sin vida; mas no tardó en sentir que, las fuerzas lo abandonaban, debido a las venenosas emanaciones que respiró, y al dar unos pasos para alejarse del lugar, cayó muerto.

Tiempo atrás, Loki tuvo que habérselas con un adversario terrible, Heimdall, a quien se vio obligado a devolver, por la fuerza, el collar que con tanta maldad robó a Freyja. Con el corazón rebosante de odio, fue en su busca y le dio muerte, si bien pereció a su vez bajo los golpes de su enemigo.

De los grandes Ases, uno solo quedó con vida: Tyr, el cual, con la esperanza de encontrar y aniquilar al lobo Fenrir, que en otro tiempo le cercenó la mano derecha de un dentellazo, recorrió, a grandes zancadas, el campo de batalla; pero fue en vano, porque se le adelantó Vidar. Sin embargo, de pronto oyó un horribilísimo ladrido, que indicaba la presencia de Garm, el perro de los infiernos, y, lanzándose en pos de él, hundió con la izquierda su espada en el corazón del monstruo. Pero el perro le infligió tales heridas, que Tyr sucumbió a su vez.

Tyr fue el último en morir de los grandes dioses. Desaparecido Thor, protector de las moradas de los hombres, éstos quedaron abandonados y tuvieron que dejar sus hogares. La raza humana fue barrida de la superficie de la Tierra, y el Planeta llegó a perder su forma. Las estrellas, cual golondrinas que, cansadas de un largo viaje, caen al mar, se desprendieron del firmamento y se abismaron en el vacío de abiertas fauces. El gigante Surt envolvió la tierra en una inmensa hoguera; grandes llamaradas surgieron de las hendiduras de las peñas, y, por doquier, los gases producidos emitieron sonidos

agudos. Todos los vegetales, e incluso la vida misma, fueron aniquilados. Sólo el desnudo suelo quedó como mudo testimonio de esta destrucción, aunque reducido — al igual que el firma-



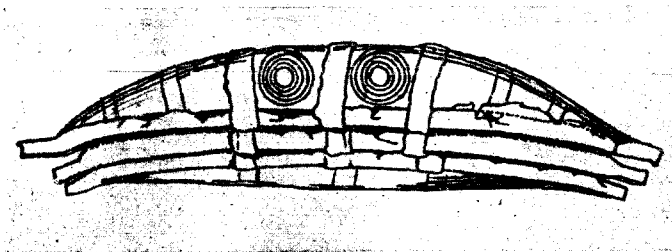
Barca funeraria de Oseberg (Noruega). Esta barca, ricamente adornada, sirvió de sepultura a un jefe vikingo. Perteneciente al siglo ix de nuestra Era; es del mismo tipo de las que los normandos empleaban en sus expediciones guerreras. Tiene unos 20 m. de longitud, y la cabeza del dragón, remate de la proa, sobresalía unos 5 m. del nivel del agua. De *Navires et marins*, editado por Duchartre y Van Buggenhoudt, París

mento — a una masa informe surcada por grietas y rajaduras.

En tal situación, los mares y los ríos se desbordaron. Por todos lados avanzaron las aguas en incesantes oleadas, que, creciéndose sobre sí mismas, cubrieron poco a poco todas las cosas. Desaparecieron las tierras, cubiertas por el mar, y el inmenso campo de batalla, en el que se enfrentaron los dueños del Universo, dejó de ser visible.

Todo acabó. Pero todo iba de nuevo a empezar. De los restos del mundo antiguo surgió otro universo. Lentamente emergió la tierra de las olas; irguiéronse de nuevo las montañas, de las que empezaron a precipitarse las aguas en melodiosas cascadas. El águila volvió a planear por encima del torrente, para lanzarse, de súbito, sobre los peces que divisaba en el seno de las aguas. Igual que en otros tiempos los campos cubriéronse de plantas verdes, y las espigas crecieron donde mano alguna de hombre arrojó jamás la semilla. Un sol reciente, hijo del que un lobo devoró tiempo atrás, púsose a brillar, sereno, en el cielo.

Y apareció una nueva generación de divinidades. Sobre el campo de paz en que otrora se



Barcas votivas de Nors (Jutlandia). Estas barcas, construidas para ser encajadas unas dentro de otras, eran, sin duda, exvotos. De bronce y oro, la mayor de ellas no tiene más de 12 cm. de longitud

raza de los humanos, pues no todos perecieron en la gran catástrofe. Encerrados en el tronco del fresno Yggdrasil, que no pudieron consumir las llamas voraces del incendio universal, los ascendientes de los hombres de hoy escaparon a la muerte. En el refugio que fue para ellos el interior del árbol, no tuvieron más alimento que el rocío de la mañana; pero, gracias a él, puebla hoy su progenie la inmensidad del mundo.

reunían los Ases, otros dioses reanudaron las viejas asambleas, dioses que, aunque sin relaciones visibles con el Olimpo divino que les precedió, tuvieron ya una existencia anterior. Pero como no se vieron mezclados jamás en las querellas y pasiones de las demás divinidades, ni cometieron perjuros ni crímenes, tampoco les alcanzó el castigo ni la destrucción. Sobre estos nuevos dioses recayó la misión de renovar el mundo. Incluso se produjo en su seno una resurrección: Balder, el hermoso Balder, la divinidad más amada del fenecido panteón, volvió a la vida, y, acompañado de su hermano Hod,



Piedra tumular de Kivik (Suecia). Esta piedra grabada estuvo anteriormente engastada en un muro de tumba pagano, con las figuras de dos hachas y el perfil estilizado de una barca. Tanto las unas como la otra son reproducciones de ofrendas del tipo de las que se acostumbraba depositar en lugares sagrados. En efecto, en las tumbas antiguas se han encontrado múltiples hachas votivas, análogas a las aquí representadas. Son objetos bastante frágiles y carentes de toda aplicación práctica, puesto que están hechos de arcilla recubierta con plaquitas de bronce

presentóse a ocupar el lugar reservado antes a Odín, en la sala de los banquetes. Odín no estaba destinado a volver; pero dos de sus hijos, Vidar y Vali, junto con dos hijos de los hermanos del dios, Vili y Ve, se contaron en lo sucesivo entre las divinidades del renovado cenáculo. Sobrevivió también Henir, el fiel compañero de Odín, que pasó a estudiar los signos rúnicos inscritos en las varitas mágicas, y, penetrando de este modo en los secretos de lo por venir, se capacitó para ser el profeta que anunciara a las nuevas estirpes la felicidad que les estaba reservada. Dos hijos de Thor, Magni y Modi, completan este nuevo panteón germánico.

También reapareció sobre la tierra la

ESPÍRITUS, GENIOS, ELFOS Y GIGANTES

Los antiguos germanos creían que la tierra estaba habitada por gran número de seres, de naturaleza superior a la humana. Aquí sólo nos referiremos a las principales categorías de estos entes misteriosos.

Espíritus

En todo el territorio germánico, las almas de los muertos infundían un reverente temor, debido a la creencia de que eran capaces de ejercer un poder mágico. Por eso, los germanos enterraban a veces a sus muertos en el umbral de sus viviendas, en la creencia de que el alma del difunto permanecía junto a la tumba y podía convertirse en el espíritu protector de los supervivientes y de la propia casa. Incluso llegaban a creer que las almas, en determinado momento, adoptaban una apariencia corporal y aparecían en la forma que tuvieron en vida o bien en la de un animal. Contábanse casos en que estas almas hicieron expiar, metamorfoseadas de este modo, antiguos ultrajes. Así, es muy conocida la leyenda del mal obispo Hatto, quien, perseguido, para castigar sus delitos, por un ejército de ratones, buscó refugio en una torre que había en una isla del Rin, sin lograr por ello escapar a sus atacantes, pues los ratones se lanzaron al agua y, llegando hasta la torre, se comieron viva a su víctima. Se creía que estos animales eran las almas de los desdichados a quienes Hatto envió a la hoguera.

Por el contrario, en ciertas regiones existía la creencia de que las almas de los muertos se reunían lejos de los núcleos habitados, lo cual dio pábulo a la idea de la «caza salvaje». Millares de fantasmas, que no son sino almas de difuntos, siguen en loca carrera, sobre aéreos corceles, al genio Wodan — que se convertirá más tarde, al subir en dignidad, en el dios Wodan —. Esta frenética cabalgata suele percibirse a veces en las nubes cargadas de tormenta.

En Escandinavia era corriente considerar al Valhall como residencia de las almas de los guerreros muertos, o bien otras moradas de los

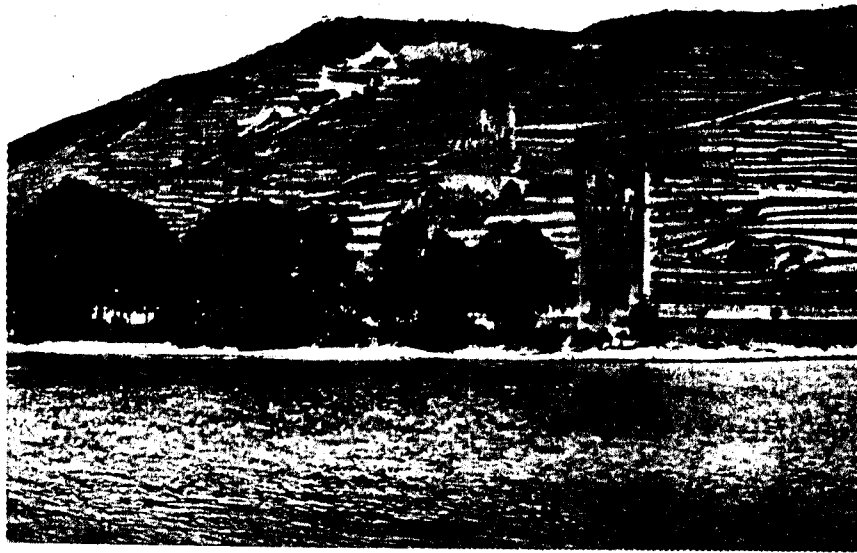
dioses. En Alemania, este lugar se buscaba hacia el Oeste, donde el Sol, al ponerse, se oculta en el mar, y determinados pueblos germánicos llegaron incluso a situar en la Gran Bretaña el asilo supremo de los difuntos. El historiador Procopio cuenta que en la costa que mira a Inglaterra había núcleos de población cuyos habitantes, pese a estar sometidos a la autoridad de los francos, no pagaban ningún tributo, porque pesaba sobre ellos la penosa carga de trasladar las almas de los muertos al otro lado del mar.

A medianoche, un ser invisible daba con los nudillos en la puerta para convocarlos al trabajo, y ellos se levantaban sin demora y, como movidos por una fuerza extraña, bajaban a la orilla, donde encontraban, ya preparadas para hacerse a la mar, unas barcas misteriosas que no pertenecían a ninguno de los presentes y que, al parecer, estaban vacías. Pero cuando subían en ellas y se disponían a mover los remos, las notaban cargadas con tal peso, que el agua llegaba casi a los bordes. Para alcanzar la orilla opuesta, sólo nece-

sitaban una hora, mientras que en una embarcación ordinaria la travesía requería, por lo menos, un día y una noche. Apenas llegadas a la costa bretona, las barcas parecían liberarse súbitamente de su peso, hasta el punto de que las aguas cubrían sólo la quilla. Ni entonces ni en el curso del viaje veían los marineros persona alguna, y sólo se guiaban por una voz que oían claramente y enunciacba el nombre, condición y lugar de procedencia del recién llegado.

Incluso se llegó a creer que las almas de los vivos podían separarse de sus cuerpos y llevar una vida casi independiente. Pero, en rigor, la distinción que establecieron los germanos entre el alma y el cuerpo no corresponde exactamente a la concepción que tiene el Cristianismo de estos dos elementos de la naturaleza humana. Así, mientras para el cristiano el alma es completamente impalpable e inmaterial, el segundo *yo* que los germanos creían que existía en el

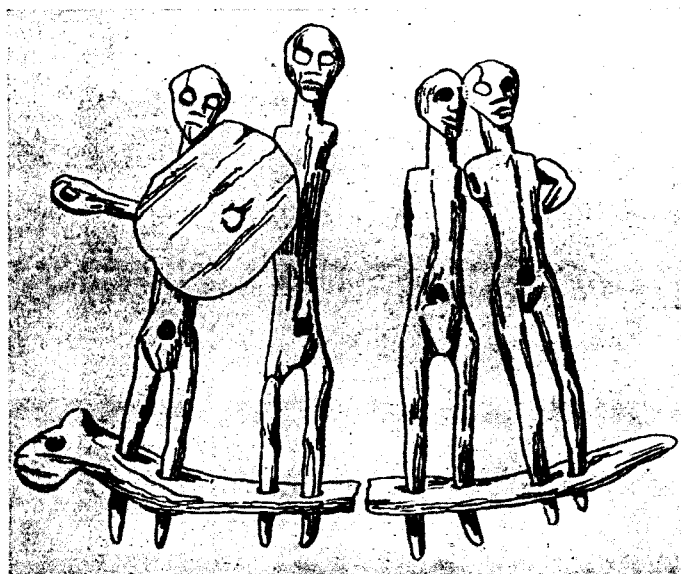
hombre, podía ejercer funciones corporales, hablar, moverse, actuar y adoptar incluso la forma de un ser humano o de un animal. Este *yo* semi-material fue designado por los escandinavos con el nombre de *fylgia*, que significa, más o menos, «el que sigue», «el segundo». Contábase del rey franco Gontran, hijo de Clotario, que en cierta ocasión en que salió a cazar, sintióse de pronto aquejado por una gran fatiga, por lo que se sentó a la sombra de un árbol y se durmió, reclinando la cabeza en las rodillas de un criado



La Torre de las Ratat, en una isla del Rin, aguas abajo de Bingen. Según la leyenda, en esta torre buscó refugio el obispo Hatto, acosado por un innumerable ejército de ratones, que no eran sino las almas de los desgraciados que envió a la muerte. Allí consiguieron acorralarlo y devorarlo

que lo acompañaba. De pronto, el servidor observó que de la boca del rey salía un animal, parecido a una pequeña serpiente, que se encaminó hacia un riachuelo próximo ante el cual se detuvo como sorprendida por este imprevisto obstáculo. Entonces, el criado sacó de su vaina la espada y la puso extendida entre las dos orillas, a guisa de pasarela, a través de la cual la enigmática alimaña consiguió salvar el arroyo. Ya en el otro lado, se dirigió a una montaña próxima y desapareció en un hoyo que había en el suelo. Transcurridas varias horas, volvió a salir de su escondite, atravesó nuevamente el río y penetró otra vez en la boca del rey. Despertóse al momento Guntran y dijo a su compañero: «He tenido un sueño muy raro, y te lo voy a contar. Ante mí se extendía un río muy grande, cuyas orillas unía un puente de hierro... Pasé este puente, y al poco rato llegué a una caverna situada al pie de una elevada mon-

taña, caverna en la que se me deparó un maravilloso espectáculo: el de poder contemplar un prodigioso tesoro de monedas de oro y de plata, acumulado allí por nuestros antepasados». Entonces, el criado contó al Rey lo que había ocurrido mientras estaba durmiendo, y grande fue la sorpresa de ambos al comprobar la semejanza que existía entre el sueño y la realidad. Procedió luego a cavar en la montaña y se encontró



Estatuillas de madera del Museo de Hull (Inglaterra). Aunque halladas en Inglaterra, es muy probable que fuesen fabricadas en Alemania, e introducidas luego en la Isla por un grupo de pobladores germánicos que se establecieron allí. Aparecieron como un conjunto de ocho figuras humanas, de pie sobre una barca, cuya proa terminaba en forma de dragón; mas la parte central quedó destruida al contacto con el aire. No se sabe si estas estatuillas representan dioses o sólo simples guerreros, aunque parecen haber sido un objeto cultural, depositado en un templo o en una tumba

en su interior un inmenso tesoro que estaba enterrado allí hacía largos años.

Aunque la *fylgia* pudiese vivir separada del cuerpo, no por ello dejó de compartir el destino de éste, de suerte que cualquier daño infligido a uno de los dos elementos del ser humano, repercutía instantáneamente en el restante, y la muerte del uno significaba asimismo el fin del otro. Esta creencia subsistió durante mucho tiempo, incluso después del paganismo. En época medieval se tuvo por cierto que las hechiceras, aunque sus cuerpos no salieran de sus casas, podían circular por el exterior adoptando la forma de un animal. Si alguien hería o daba muerte a la bestia, se encontraba al instante a la bruja, en su casa, herida o muerta.

La creencia de que en cada hombre existe un espíritu que podía salir del cuerpo y adoptar una forma distinta de la humana, engendró en

los germanos, así como en otros muchos pueblos, la convicción de que determinados mortales podían metamorfosearse a voluntad en bestias. Todos los germanos creyeron en la existencia del hombre-lobo, es decir, del hombre capaz de transformarse en este animal, ya para atacar a otros hombres, ya para destruir los rebaños. En ciertos casos se llegó incluso a admitir que la metamorfosis era involuntaria, y podía provenir del maleficio que uno, entendido en prácticas mágicas, arrojar sobre su enemigo. Un relato normánico nos cuenta la aventura de Sigmundo y Sinfjotli, los cuales, vagando un día por un bosque, llegaron a una cabaña en cuyo interior se encontraban dos hombres durmiendo, con sendas pieles de lobo suspendidas sobre sus cabezas. Estos desconocidos fueron, tiempo atrás, convertidos en lobos por las malas artes de un brujo, pero se les permitió salir cada diez días de su pelambra y recobrar la forma humana, situación en que se encontraban cuando los descubrieron los dos amigos. Movidos por la curiosidad, Sigmundo y Sinfjotli vistieron las pieles vacías; pero tan pronto como se las hubieron enfundado, quedaron presa del hechizo y les fue imposible libertarse de él. Pusiéronse entonces a dar aullidos semejantes a los de los lobos, a arrojarse sobre los hombres y herirlos a dentelladas, mordiéndose incluso entre sí. Al regresar a su morada aguardaron a que llegase el décimo día, plazo en el que, como era de esperar, cayeron las pieles de lobo por sí mismas de sus hombros, y los dos guerreros recobraron su forma normal. Apresuráronse entonces a quemar aquellos

vestigios, y así fue conjurado el hechizo.

Paulatinamente, los germanos fueron considerando la *fylgia* como una entidad independiente, como un demonio o genio, libre de toda vinculación con un ser humano determinado, hasta acabar por admitir que podía encarnar el alma de los antepasados, e incluso la de una religión. Fue representada como una mujer armada, como una especie de diosa cabalgando por los aires. Consideradas al principio como espíritus protectores, las *fylgjur* (plural de *fylgia*), por los tiempos en que el Cristianismo fue introducido en el país, llegaron a ser temidas como demonios malíferos. Cuéntase — en una saga relativa a algunos de los jefes que convirtieron a los países escandinavos — que un hombre llamado Thidrandi, islandés de nacimiento, oyó, en una noche clara, que llamaban a la puerta de su casa. Aunque se le advirtió que en ocasión

semejante no debía salir, tuvo la imprudencia de pasar el umbral, espada en mano, dispuesto a plantar cara al enemigo que esperaba encontrar fuera; pero lo que vio fueron nueve mujeres vestidas de negro que venían por el lado Norte, montadas en caballos pardos y blandiendo resplandientes espadas. Al volverse, vio llegar por el Sur otras nueve mujeres, vestidas éstas de colores claros, que cabalgaban sobre blancos corceles. Entonces hizo un rápido movimiento para volver a penetrar en su morada; pero fue en vano: las mujeres vestidas de negro lo alcanzaron con sus golpes, dejándolo mortalmente herido en el suelo. Al día siguiente fue recogido, aún con vida, y antes de morir tuvo tiempo de contar lo que había ocurrido. Sus contemporáneos interpretaron el extraño suceso del siguiente modo: Las mujeres aquellas eran *fylgjur*, es decir, espíritus protectores de la raza, pero con la diferencia de que las vestidas de negro permanecieron fieles al paganismo, mientras que las blancas se inclinaban ya a aceptar la nueva fe cristiana. Antes de convertirse, las *fylgjur* paganas exigieron un postrer sacrificio, del que resultó víctima el desdichado Thrandi.

Nornas y Valquirias

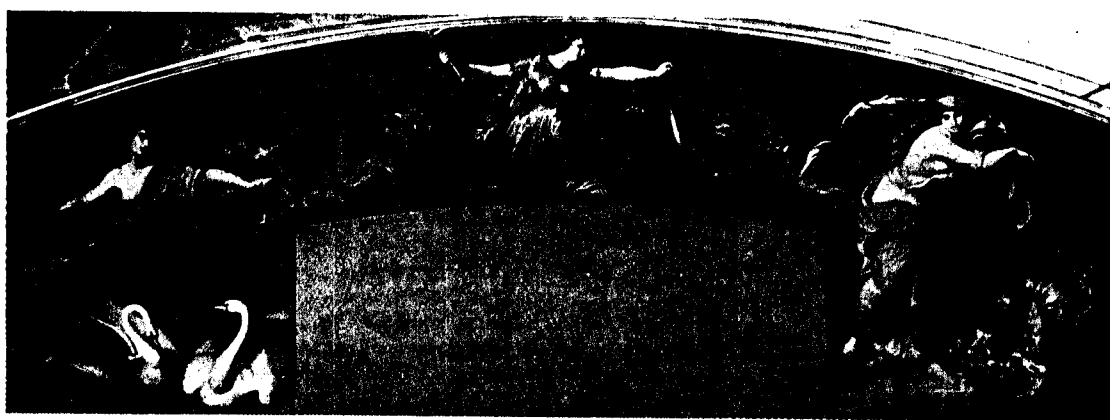
Otros espíritus — por lo general, mujeres, elogiadas, sobre todo, por su profunda sabiduría — intervinieron en la vida de los mortales, hasta el punto de llegar incluso a modificar su destino. Estos demonios femeninos, dueños de lo por venir, fueron conocidos en Escandinavia con el apelativo de Nornas, por el que son universalmente famosas. Pero no sólo los escandinavos creyeron en su existencia, sino también la totalidad del pueblo germano. Eran repre-

sentadas como hilanderas por cuyos dedos pasaba el hilo del destino de cada mortal. Como conocían las viejas costumbres y los antiguos preceptos del Derecho, podían discriminar la suerte merecida por cada individuo, llegando incluso a poder pronunciarse sobre la de los dioses, pues sabido es que, como ocurre con los humanos, no entra en las atribuciones de los Ases el escapar a su destino.

probablemente hubo un tiempo en que se creyó que sólo existía una dispensadora del destino. La palabra con la que se expresaba este concepto — *wurd* en bajo alemán, *wyrd* en anglosajón, y *urdr* en antiguo normánico — se fue considerando poco a poco como nombre propio, que se asignó a una diosa equitativa e inexorable a la vez. A esta primera Norna se le dieron pronto unas hermanas, que, con el tiempo, fueron divididas en dos grupos: las que empleaban su poder en hacer felices a los humanos



Cabeza de arcilla, del Museo de Berlín. Esta figurilla, de arte bastante rudimentario, ostenta cinco caracteres rúnicos, que forman, al parecer, la palabra *fulgia*. Si ello fuese así, se trataría de un término gótico o germano-occidental, que correspondería al normánico *fylgia*, con el cual se designaba el espíritu que acompañaba al hombre desde su nacimiento hasta su muerte. Tal interpretación permitiría, pues, ver en esta estatuilla, bajo un aspecto concreto, la parte inmortal de un ser vivo. (De H. Henning, *Die deutschen Runendenkmäler*)



Las Nornas. Las tres Nornas, o divinidades del Destino, tienen su morada al pie del fresno Yggdrasil, que sostiene el Universo. Un monstruo, Nidhogg, roe sin descanso una de las raíces del árbol, y cuatro ciervos devoran incansablemente los tiernos brotes de las ramas, pese a lo cual el fresno no para de crecer, gracias a los solícitos cuidados de las Nornas, que lo riegan con agua de la fuente de Mimir. En las aguas de este manantial nada una pareja de cisnes, de la que proceden todos los humanos. (Pintura mural de la National Galerie, de Berlín)

y las que ponían a contribución toda su malignidad para perjudicarlos. Sin duda, en estas antiguas diosas del destino hay que ver el precedente de las famosas hadas que aparecen en los cuentos junto a la cuna de un niño, ya en su aspecto benéfico, haciéndole mágicos presentes, ya como poderes adversos, encargados de lanzarle una maldición susceptible de pesar sobre toda su existencia. Cuenta la leyenda escandinava de Nornagest, que al nacer este héroe se vio en torno a su cama, junto a la cual había dos velas encendidas, a unas mujeres que tenían el don de profecía. Las dos primeras dotaron al recién nacido de las virtudes más diversas, y le vaticinaron que sería el hombre más feliz de los de su estirpe; pero la tercera, muy enojada porque los asistentes, arremolinándose en torno a la cuna, la habían atropellado y arrojado al suelo, quiso vengar en la criatura el utraje de que se la había hecho objeto, y exclamó: «He resuelto que su vida termine el mismo día en que la vela que está a su lado deje de arder». Inmediatamente, la mujer de más edad cogió la vela y la apagó, recomendando a la madre que no la encendiese antes de que llegara el último día de la vida del niño. Por eso se lo llamó Nornagest, que quiere decir, «el acogido a la hospitalidad y protección de las Nornas».



Valquiria transportando a su morada celeste el cuerpo de un guerrero muerto en el campo de batalla. Pintura de Dieltz. (Fot. Photographische. Gesellschaft, Berlín)

Desde una época difícil de precisar, fue doctrina corriente en los países escandinavos el fijar en tres el número de las Nornas. La primera era la vieja Urd (es decir, «el Destino»), nombre con el cual se designó una fuente que se hallaba cerca de una de las raíces del fresno Yggdrasil. Éste fue el lugar habitual de reunión de las tres divinidades, las cuales regaban cada día el gigantesco árbol para que no se secase. Las dos compañeras de Urd son conocidas en algunos documentos con los nombres de Verdandi y Skuld, que los eruditos islandeses de la Edad Media interpretaron como «lo presente» y «lo por venir», de donde se infiere que Urd era la Norna de lo «pasado». Pero esto no son sino invenciones tardías de los sabios. El hecho mismo de que el número de las Nornas se redujese a tres, hace pensar en una influencia antigua, e incluso se llega a sostener que hubo tres Nornas, como había habido tres Parcas.

También las Valquirias son divinidades distribuidoras del destino, pero su poder se limita sólo a una clase de hombres: la de los guerreros. En el mismo campo de batalla conceden la victoria a uno de los jefes en pugna, designan a los héroes que deben perecer y eligen entre estos a los que más tarde, en Valhall, serán admitidos a beber la cerveza y el hidromiel en los banquetes de Odín. Además, participan personalmente en los combates. La creencia en estas divinidades guerreras fue común a todos los germanos, pero su nombre varió según los sectores. Los alemanes las llamaron *idisi*, y la denominación con la que se conocen habitualmente es la que tuvieron en idioma normánico (*valkyrja*) y en anglosajón (*waelcyrrie*). El término tiene un significado muy explícito: la Valquiria es «la que escoge los guerreros destinados a morir en el combate».

Los poetas suelen presentar a las Valquirias como diosas cubiertas con casco, empuñando una flamígera lanza y montadas sobre aéreos corceles, de cuyas crines caen gotas de rocío en los valles, o granizo sobre los bosques. Pero a veces las representan también con la apariencia de muchachas que llevan plumas de cisne y pueden volar. En rigor, no puede afirmarse que toda muchacha-cisne sea necesariamente una Valquiria, pero sí es cierto que toda Valquiria tiene siempre la posibilidad de metamorfosearse en una doncella-cisne. Estos extraños y graciosos seres sienten predilección por las orillas de los lagos o estanques, en el interior de los bosques solitarios, y pueden, a voluntad, desprenderse de su plumaje y recobrar la forma humana. Pero si, hallándose en esta situación, se presenta un hombre y les roba sus plumas, no podrán escapar ya, y en lo sucesivo estarán sujetas a aquel que las sorprendió. Un ejemplo característico lo constituye la *Canción de los Nibelungos*, el gran poema épico de la Alemania medieval. Buscando un día el cruel

Hagen un lugar favorable para vadear el Danubio, oyó de pronto un ligero chapoteo en las aguas de un estanque próximo. Amparado por el follaje, acercóse en silencio hasta la orilla y allí pudo ver cómo dos muchachas, que se habían quitado su plumaje de cisne, se bañaban en las aguas tranquilas. Hagen apoderóse de las plumas y no accedió a devolvérselas a las doncellas hasta que éstas le hubieron profetizado la suerte que lo por venir reservaba al ejército de los burgundos, en marcha hacia el país de los hunos.

Por haber dejado que la sorprendiese un hombre, la Valquiria Brunilda — heroína del drama musical de R. Wagner — atrajo sobre sí la ira de Odín. Un día, Brunilda echóse volar con ocho de sus hermanas, alejándose de Valhall. Cuando pisaron de nuevo la tierra, las nueve Valquirias se desprendieron de sus plumas, y de la circunstancia se aprovechó el rey Agnar — que surgió de pronto — para apoderarse de éstas y ocultarlas debajo de una encina, con lo que las nueve hermanas quedaron sometidas a su voluntad. Agnar exigió de Brunilda que le ayudase en la guerra que tenía entablada contra su viejo adversario Hjalmgunnar, a quien debía dar muerte. Brunilda no tuvo más remedio que obedecer, sin pensar que Hjalmgunnar era el protegido de Odín y que éste prometió concederle la victoria. Irritado al ver que sus decretos eran transgredidos y burlados, el dios clavó a Brunilda una espina mágica, que tenía la virtud de sumir en un profundo sueño cuanto tocaba, y luego la encerró en una morada circuida por un muro de llamas. Brunilda no volverá jamás a Valhall; ha dejado de ser una Valquiria, ha perdido sus prerrogativas divinas, y de ahora en adelante llevará una vida terrestre. Pero aun así, sólo podrá casarse con ella el héroe sin miedo que logre saltar a caballo las altas llamaradas que la separan del mundo. Como es bien sabido, este héroe será Sigurdo, el Sigfrido alemán.

Tanto las Valquirias como las muchachas-cisne pueden despertar en los hombres el amor y llegar a ser sus esposas. Contábase en Islandia el episodio conmovedor de Hielgi, que concibió un apasionado y fiel amor por una Valquiria llamada Kara. Ésta, vestida con sus plumas de cisne, lo acompañaba al combate y, volando sobre el campo de batalla, emitía tan cautivadoras melodías que los enemigos sentían relajarse su ardor combativo y acababan por re-

nunciar a defenderse. Pero un día en que planeaba sobre el lugar en que combatía Hielgi, éste, al intentar descargar su espada sobre un adversario, alcanzó a Kara, con tal mala for-



Lecho de Brunilda en la cumbre del Feldberg, en el Taunus. Brunilda es una valquiria que fue condenada por el dios Wodan-Odín a llevar una vida terrestre, por haber incumplido una de sus órdenes. Sumergida por Wodan en un sueño mágico, fue depositada luego en una montaña, en la que se presentará un día para sacarla de su letargo, el héroe predestinado: Sigurdo-Sigfrido. En Alemania, la tradición legendaria ha localizado en el Feldberg, no lejos de Francfort del Mein, el lugar donde Brunilda duerme en espera de que llegue su libertador. (Fol. R. D. V.)

tuna que la hirió mortalmente. En aquel instante se derrumbó su felicidad.

Elfos y enanos

No había ningún lugar en la Naturaleza que no estuviese poblado por algún espíritu. De éstos, unos eran de pequeña talla, o, en el caso mejor, de estatura semejante a la humana, y se conocían con el nombre de elfos. Otros eran gigantes, y desempeñaban un importante papel en las narraciones mitológicas.

La palabra *elfo* tiene en la actualidad, en todas las lenguas germánicas — así como en aquellas que han adoptado esta denominación —, un significado más restringido del que tuvo en otras ocasiones, y sirve para designar a todo espíritu o demonio que está asociado a la vida de la Naturaleza y tiene su residencia, según

se cree, en las aguas, en los bosques o en las montañas. En ocasiones, los elfos se nos muestran como seres serviciales, aunque a veces destacan por su malignidad. La poesía inglesa medieval los celebró sobre todo como seres aéreos y luminosos, de carácter apacible y bondadoso, y así es corriente imaginarlos hoy. Pero los antiguos germanos no podían evocarlos sin sentir cierto temor.

Solían ser imaginados como más hermosos y mejor formados que los seres humanos, si bien, por lo general, eran de estatura algo menor. Tenían una organización social como los hombres, y, como éstos, obedecían la autoridad de un rey, al que prestaban juramento de fidelidad y sumisión. Sus pasatiempos preferidos eran el juego y la danza. A veces el canto del gallo ponía punto final a sus infatigables rondas, que se sucedían toda la noche, pues tenían la luz del sol y rehuían las miradas humanas. Si, mientras bailaban en el claro del bosque a la luz de la luna, los sorprendía al azar algún mortal, quedaba éste hechizado por la belleza de los jóvenes elfos femeninos, y en el caso de que condescendiese a tomar parte en su ronda, podía considerarse definitivamente perdido, bien desapareciendo sin dejar rastro, bien dando fe su cadáver de su trágico fin. Por lo general, sus danzas no se veían turbadas por la presencia de intrusos, y al día siguiente se podían descubrir en el lugar, sobre la hierba húmeda, las huellas de sus pisadas. Los elfos eran seres sutiles y sabios hasta el punto de conocer lo por venir.

Los enanos pueden ser considerados como una clase especial de elfos, también de pequeña estatura y que habitan, lo mismo que ellos, en parajes secretos, frecuentemente subterráneos, y hacen gala de una inteligencia y presencia fuera de lo común. Pero distan mucho de ser hermosos, y casi siempre presentan alguna que otra deformidad. Son gibosos o contrahechos, tienen enormes cabezas, y su faz es lívida y está enmarcada por una luenga barba.

Aunque su aspecto es bastante repulsivo, pueden verse en ocasiones en el interior de las moradas de los mortales. En cierta ocasión, en Sajonia, un grupo de enanos se congregó durante la noche en la gran sala del castillo de Eilenburg, para celebrar allí una boda. Habiéndose despertado el conde, señor del lugar, penetró en la estancia donde se celebraba la fiesta, e inmediatamente un heraldo se destacó del grupo para invitarlo, en los términos más corteses, a tomar parte en la ceremonia. Accedió al instante el conde, y al día siguiente la reunión de enanos se disolvió, no sin haberle dado cumplidamente las gracias por su hospitalidad.

Decíase que los mineros encontraban con frecuencia enanos en las galerías abiertas en el interior de las montañas, e incluso se afirmaba que estos misteriosos seres llevaban en muchos casos su misma indumentaria y herramientas:

un delantal de cuero, una linterna, una maza y un martillo. Más avisados y asustados que los hombres, frecuentaban sólo los lugares donde había abundancia de metales útiles o preciosos, por lo que el hecho de tocar con ellos era presagio de un excelente botín. Eran considerados como poseedores natos de los tesoros que, de vez en cuando, se descubrían en el seno de la tierra. Uno de estos tesoros goza de especial celebridad en la poesía épica de Alemania: el del rey Nibelungo, que tuvo como custodio al enano Alberico. Sigfrido, el héroe de la *Canción de los Nibelungos*, se apoderó del tesoro, para lo cual tuvo que reducir a la importancia al enano, a quien exigió luego un juramento de fidelidad. Más tarde, Hagen, con el fin de asegurar al rey Gunter, su señor, la posesión del fabuloso hallazgo, matará a traición al noble Sigfrido.

Este tratamiento del famoso tema de los Nibelungos es, desde luego, específico de la epopeya alemana. En la poesía normánica, las cosas ocurren de otro modo. Aquí también hay un tesoro oculto, pero con la particularidad de que pertenece a un enano, Andvari, que puede metamorfosearse en pez y vivir en el agua. Un día, Loki consiguió capturarlo con ayuda de una red mágica, y se negó a dejarlo en libertad a menos que le entregase su tesoro. Sometido el enano a la ley de su enemigo, no tuvo más remedio que entregarle todo el oro que tenía en su poder, pero no sin que tratase de ocultar en el hueco de su mano un anillo prodigioso, que tenía la virtud de dar nueva vida al tesoro perdido y acrecentarlo indefinidamente. Por desgracia, el cauto Loki se dio cuenta de ello y, mostrándose impasible a las súplicas angustiadas de Andvari, le exigió la entrega del anillo. Obedeció también el enano, mas esta vez lanzó una execración solemne sobre el oro y la joya de los que tan vilmente se veía desposeído, diciendo que serían la causa de la perdición de quienes eventualmente los poseyeran. Esta maldición se había de cumplir. En vano el gigante Fafnir se transformó en dragón para guardar el tesoro adquirido al precio del asesinato de su propio padre; Sigurdo le dará muerte, y éste, a su vez, no tardará en perecer.

En su calidad de dueños del oro y piedras preciosas que encierra el subsuelo, los enanos son hábiles orfebres y herreros incomparables, y se les atribuye la fabricación de las armas de los dioses y los objetos de adorno de las diosas. Para Odín forjaron la lanza Gungnir, cuyo impulso nada puede detener, y el anillo Draupnir, que, como el de Andvari, tiene la virtud de acrecentar indefinidamente las riquezas de quien lo posee. Y obra suya son el martillo de Thor, el jabalí de oro y el navío mágico de Freyr, la dorada caballera de Sif y el hermoso collar de Freyja.

Elfos de una naturaleza particular — más bien que enanos — son las divinidades que

habitan junto a las fuentes y en las aguas de los ríos. En la mitología germánica, los espíritus de las aguas tomaron frecuentemente apariencia humana. Los más conocidos son las llamadas « nixas », y aunque para nosotros este término sólo tiene significación aplicado a seres femeninos, para los antepasados de los alemanes tenía sentido hablar del Nix, una especie de ondina de sexo masculino, que era denominado también *Wassermann*, « el hombre de las aguas ». Los espíritus acuáticos no se mostraban remisos en aparecerse a los mortales, aunque tales apariciones implicaban frecuentemente la pérdida de éstos. Las nixas femeninas eran consideradas como criaturas de belleza cautivadora. Sentadas al sol, junto a las aguas, peinaban sus rubias y largas cabelleras, y no era raro verlas enamoradas de algún adolescente mortal, al que arrastraban para siempre al fondo de las aguas. En ciertos casos, su simple contemplación o el escuchar sus cantos melodiosos era motivo suficiente para enloquecer. En resumen, puede decirse que eran espíritus crueles que se complacían en causar daño a los hombres.

Otros, en cambio, se instalaban en las moradas de los mortales y llegaban a convertirse en los genios tutelares de la familia, caso en el cual eran llamados *kobold*. Su forma era parecida a la humana: tenían un aspecto más bien de viejo, con el rostro surcado por arrugas, y cubrían su cabeza con una capucha. Solían albergarse en cuadras, establos y cuevas, y se esforzaban en ser útiles a los habitantes de la casa, yendo a buscar agua, cortando leña, llevando el alimento a los animales, almohazando los cabellos y quitando el estiércol de los establos. Tener un *kobold* en casa era de buen augurio para sus moradores. En recompensa por sus servicios pedían sólo un poco de leche y los restos de la comida. Pero la sirvienta no debía olvidarse de reservarle su parte, porque entonces el vengativo ser hacía que se quemase las manos en el agua hirviente, que rompiera algún cacharro o se le cayesen los montones de platos; y cuando esto se producía, podía oírse la risa burlona del *kobold*.

Por último, en los bosques o en los campos tenían su sede infinidad de espíritus. Los que residían en los árboles — « los hombres o las mujeres de los bosques » — tendían a asemejarse, por su aspecto externo, al medio en que vivían, y así, presentaban el cuerpo cubierto de vello, como si fuera musgo, y un rostro tan lleno de arrugas como la misma corteza vegetal. A veces, los leñadores y cazadores creían distinguirlos en la espesura del bosque. Por lo demás, tenían fama de ser muy serviciales; conocían las propiedades curativas de las plantas y podían conjurar con ello los estragos de las epidemias. Sin embargo, alguna vez fueron acusados de ser espíritus maléficos y de que, adoptando la forma de insectos, de mariposas

o de simples gusanos, difundían toda suerte de enfermedades entre los hombres.

Los espíritus de los campos eran imaginados con forma de animales. Las suaves oleadas que provoca el viento en los trigales cuando las plantas están maduras, se achacaban al paso de un animal invisible, « el lobo del trigo » o « el perro del centeno », e incluso se llegó a imaginar el vegetal como el cuerpo de este invisible espíritu, del mismo modo que el árbol era la materialización del « espíritu de los bosques ». Durante la cosecha, decíase que el « lobo » o el « perro del centeno » trataba de escapar a los segadores, refugiándose en la parte del campo en que las espigas no habían sido aún abatidas, y que caía prisionero al formarse la última mies. Entonces, con ritos distintos, según los territorios, se simulaba, con la hoz o con el trillo, la acción de darle muerte, o bien, por el contrario, era trasladado reverentemente, dentro de esta mies, a la que se había dado la forma de un muñeco y que destacaba sobre las demás.

No podría citarse un solo acto de la vida doméstica en el que un espíritu no interviniese, fuese éste benéfico o nocivo. Y tal vez hubiera de verse en ello una significación religiosa.

Gigantes

En muchos aspectos, el poder y las funciones atribuidas a los gigantes recordaban las de las diversas especies de elfos o de enanos, hasta el punto de que la única diferencia podría muy bien ser sólo de estatura. Al igual que los enanos, los gigantes se mostraban como seres benéficos o como potencias hostiles. No obstante, lo más corriente es que inspirasen temor, y el carácter desagradable, e incluso maléfico, que les atribuyeron los germanos se explica muy bien si se tienen en cuenta sus orígenes y se considera que personifican los grandes fenómenos de la Naturaleza: los huracanes, las tempestades invernales, las erupciones volcánicas, los terremotos, etc.

Ya hemos visto que eran considerados como los primeros seres que jamás hayan existido, anteriores incluso a los mismos dioses. En su cuerpo y aspecto físico se conservan aún vestigios de la rudeza y brutalidad de los tiempos en que el mundo surgía lentamente de la nada helada. Los nombres con los que eran designados varían según las regiones. Uno de ellos, sin embargo, ha penetrado en otras lenguas: el de *troll*, que se emplea en territorio escandinavo.

Como ocurre en los enanos, los gigantes aparecen por doquier en la Naturaleza entera. Creíase que recorrían el cielo en las nubes cargadas de tempestad, que impele el viento, o bien que desencadenaban granizadas sobre las mieses de los campos y dejaban oír su voz al retumbar el trueno por valles y montañas. Con-



La llamada « Roca de Mediodía », en los Montes de los Gigantes (Riesengebirge), Silesia, Alemania. Las montañas que se encuentran al oeste de Silesia fueron consideradas en otro tiempo como la morada de una raza de gigantes. Según la leyenda, algunas de estas rocas serían gigantes petrificados (Fot. Mertens)

tábase, con motivo del paso de las nubes azotadas por el viento, que un determinado gigante perseguía a una doncella, de la que quería apoderarse a toda costa. Este rasgo evoca ciertamente la personalidad de Wodan, pero la semejanza no es fortuita, pues ya advertimos que se trataba de un gigante que ascendió poco a poco al rango de las divinidades superiores.

Por otra parte, estos gigantes tan poco distintos de los mismos dioses, no vacilaron, a veces, en hacerles frente. Nos hemos referido ya a la audacia con que Thrym robó el martillo de Thor. Otro gigante, llamado Geirroed, tras conseguir que Thor acudiera a su morada, le propuso una especie de combate singular, con la se-

creta esperanza de vencerlo. Aceptado el resto, de uno de los fuegos que ardían en el centro de la inmensa sala, Geirroed retiró, con unas pinzas enormes, un trozo de hierro incandescente en forma de cuña, que ambos adversarios debían arrojar por turno. Correspondió al gigante lanzarlo por primera vez; pero Thor, sin retroceder ni esquivar el proyectil, cogió al vuelo, con sus guantes de hierro, la enrojecida cuña. Geirroed, que esperaba matarlo, al ver fracasado su intento sólo pensó en protegerse, y de un salto corrió a re-

fugiarse tras una columna de hierro. Disparó Thor el bloque ígneo, y lo hizo con tal fuerza que conmovió todo el edificio. El terrible proyectil atravesó sucesivamente la columna de hierro,



La Drachenfels, o Roca del Dragón. Ruinas de una fortaleza a orillas del Rin, en uno de los puntos culminantes del Siebengebirge, cerca del Koenigswinter. El nombre de « Roca del Dragón » se debe a que en un remoto pasado esta montaña fue considerada como una guarida de demonios

el cuerpo del gigante y la pared del palacio, y fue a empotrarse en tierra. El carácter simbólico del episodio es bien manifiesto: el genio y la divinidad, por turno, se arrojaron el rayo mutuamente, pero el gigante, a pesar de su poder, no pudo vencer al dios del trueno.

Otros gigantes tienen su residencia en las montañas. La *Canción de los Nibelungos* conservó en Alemania el recuerdo de doce gigantes que, obedeciendo órdenes de los reyes Nibelungo y Siegfried, habitaban en el corazón de las más agrestes montañas. Los ruidos sordos que se oyen a veces en el fondo de los desfiladeros, el desprendimiento de grandes peñascos y las inundaciones de los torrentes no son sino manifestaciones de la ira de estos seres.

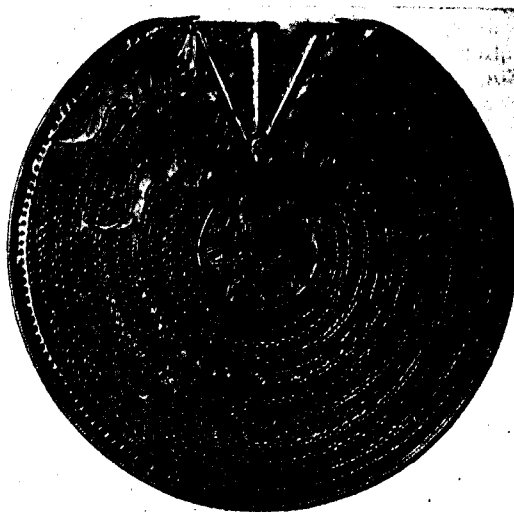
Por último, hay gigantes del mar, del mismo modo que hay nixas de los ríos. La leyenda escandinava coloca en lugar destacado al gigante Egir, el señor del mar, que, si bien no tenía absolutamente el rango de un dios, mantenía con los Ases relaciones de amistad, participaba en sus banquetes y, en reciprocidad, los recibía en su palacio marino. Para iluminar la gran sala de su mansión no necesitaba fogatas, pues bastaba el resplandor del oro que cubría sus paredes y techo. Sin duda creían los germanos que los tesoros que iban a parar al fondo del mar en los naufragios, se amontonaban en el palacio del señor de los mares.

Egir tiene una esposa, llamada Ran, nombre que significa «la raptora». Ran posee una vasta red, con la que trata de capturar y atraer a cuantos hombres navegan por el mar, y asimismo agita las olas para poner en peligro las embarcaciones. El terror que provoca es tan enorme que la imaginación popular lo ha convertido, de simple demonio, en una diosa auténtica. Por otra parte, acoge hospitalariamente a los que se ahogan y les sirve, en la gran sala de banquetes de su palacio, delicados manjares marinos. De su unión con Egir tuvo nueve hijas, y de las denominaciones que les dieron los escaldas se colige que no eran sino personificaciones de las olas. Pueden ser consideradas como seres de gran poder de seducción, que extienden a los jóvenes sus brazos tentadores y los arrastran luego al fondo de las aguas si se dejan cautivar por sus llamadas.

También el sabio Mimir — que tan frecuentemente aparece en las leyendas escandinavas y a quien consulta con tanta predilección el señor de los dioses, Odín — es un gigante de las aguas, si bien sus demonios se limitan a las fuentes, estanques y lagos que hay en la parte continental, lejos del mar. Por lo demás, se halla tan vinculado a los dioses que a menudo se le considera como uno de ellos.

Los gigantes del fuego se encuentran más raramente en las leyendas, y quizá no fueron nunca figuras auténticamente populares, pese a que hubo en Islandia connotaciones de origen

volcánico que se atribuyeron a estos descomunales seres. Ya hemos mencionado a dos de estos gigantes, al relatar las leyendas en las que los Ases aparecen como principales héroes. Cuando el dios Thor se traslada al reino de Utgardloki con tres compañeros, uno de los cuales es Loki, este último hace alardes de ser un comedor inigualable; pero se ve obligado a reconocer la superioridad del gigante Logi, que no sólo engulle el contenido de una cuba repleta de carne y huesos, sino hasta el recipiente. Logi



Bracteata de oro hallada en Escania (Suecia). Estos objetos son medallas, hechas de delgadísimas láminas de oro, que presentan, en relieve, en una de sus caras, adornos, signos religiosos, escenas diversas o figuras humanas inspiradas en el arte romano. Trátase de una especie de amuletos que se llevaban suspendidos al cuello por una cadenita o un cordoncillo.

(Fot. Sindicato de Iniciativa de Viajes a Suecia)

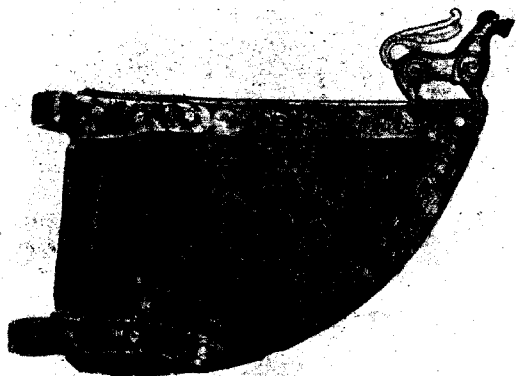
es la personificación de la llama, cuyo apetito crece más y más a medida que es alimentada. Otro gigante, Surt, provoca el incendio universal, en el que el mundo de los viejos dioses ha de perecer. Pero — insistimos — estas figuras son más bien fruto de la imaginación de los escaldas que formas vivas arraigadas en el culto popular.

Frecuentemente se atribuyó a los gigantes el don de metamorfosearse a capricho, adoptando la forma de distintos animales. El ejemplo más conocido es el de Fafnir, que se transforma en dragón para vigilar mejor su tesoro. Pero hay que contar también, en este tipo de gigantes metamorfoseados, a la gran serpiente de Midgard y al lobo Fenrir, irreconciliables enemigos de los Ases.

* * *

La creencia en enanos, gigantes y demonios de toda especie persistió en los países germáni-

cos por espacio de varios siglos después de la introducción del Cristianismo, como lo atestiguan determinadas epopeyas de los siglos XII y XIII, algunos cuentos y numerosas locuciones populares, a lo que hay que añadir ciertas prácticas supersticiosas que han persistido hasta nuestros días. Hubo un tiempo — aproximadamente, entre los siglos IX y XIII — en que las leyendas paganas se entremezclaron con relatos cristianos, contándose, por ejemplo, que Olaf



Estandarte de bronce de una barca de vikingos. Este pabellón de bronce, que data, sin duda, de los últimos tiempos del paganismo — es decir, aproximadamente del siglo IX —, había sido colocado, hace ya muchos siglos, en la iglesia de Kallunge (Isla de Gotland), donde servía de veleta; fue retirado de este lugar en 1930. (Fot. Sindicato de Iniciativa de Viajes a Suecia)

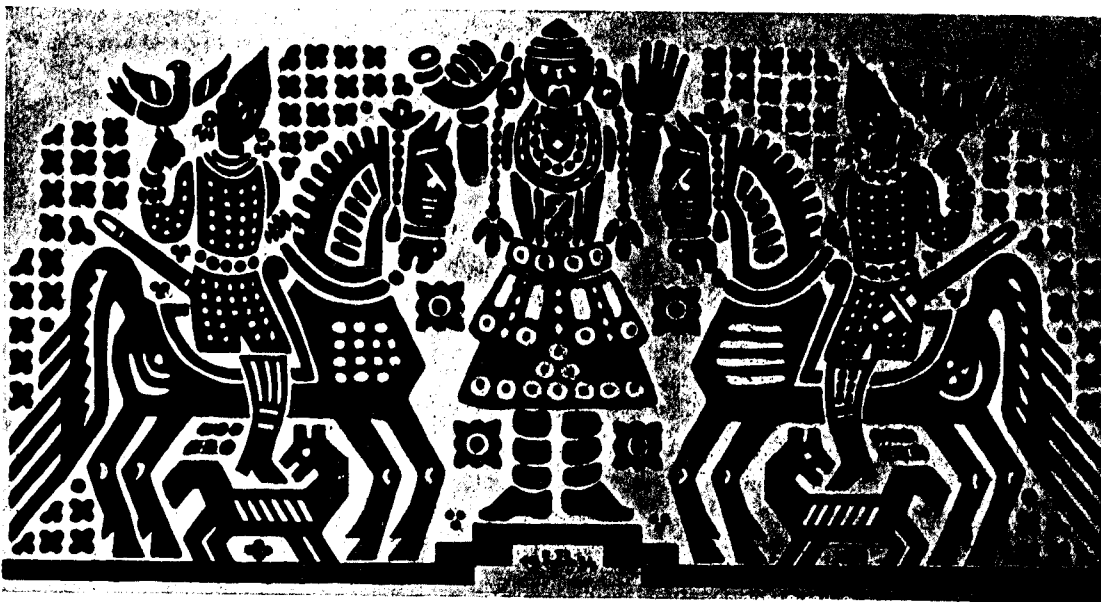
Tryggvason — uno de los más enérgicos fautores de conversiones de Noruega — obligó a un *troll*, es decir, a un gigante, a construir una iglesia. Por otra parte, este caso cuadra fácilmente en un tipo narrativo muy conocido, en el que el papel del genio burlado suele desempeñarlo el diablo: el gigante — o el diablo — se ofrece para construir un edificio en un tiempo fijado, exigiendo como retribución por su trabajo, el sacrificio de un ser humano o su alma. Pero, al final, su antagonista encuentra siempre el modo de burlarlo; el edificio queda en pie, y el genio, o el diablo, ha de optar por retirarse despechado.

Aún más: podrían citarse ejemplos de genios mitológicos que solicitan ser admitidos en el seno de la Iglesia. Un día, mientras dos niños estaban jugando junto a un arroyuelo que corría frente a su casa, surgió de pronto un nix

del fondo de las aguas y, tomando su arpa, empezó a tocar una cautivadora melodía. Al oírle, uno de los niños exclamó, interrumpiéndole: «¿De qué te sirve arrancar al instrumento tan bellas notas, si jamás has de alcanzar la salvación eterna?». Ante esta reflexión, el nix prorrumpió en amargo llanto, y luego, arrojando su arpa, se zambulló de nuevo en las aguas. Volvieron los niños a su casa y contaron a su padre, que era persona piadosa, lo que les había ocurrido. Éste les reprochó vivamente el haber causado dolor a un ser tan inofensivo y les ordenó que fuesen otra vez a la orilla del riachuelo y prometiesen al hombre de las aguas el perdón de sus pecados y la salvación eterna. Así lo hicieron los niños, y al llegar al arroyo encontraron al nix sentado en la superficie y llorando amargamente. «No desesperes — le dijeron —; nuestro padre nos envía a decirte que también para seres como tú el Salvador vino a este mundo». Secóse las lágrimas el nix, cogió de nuevo el arpa y volvió a arrancar de sus cuerdas sentidas melodías.

Esta amalgama de elementos paganos y cristianos — que, por otra parte, no es rara — tiene una plausible explicación. Más de una tribu germánica aceptó el Cristianismo sin abandonar de momento las creencias tradicionales, y entre los vikingos que, en el siglo IX, se establecieron en Gran Bretaña e Irlanda, los hubo que adoptaron espontáneamente la religión del país colonizado por ellos, sin sentirse, empero, obligados a rechazar sus creencias en los dioses germánicos. Las dos religiones quedaron superpuestas en sus espíritus, y quizá no se vincularon fuertemente con ninguna de las dos. Algo parecido ocurrió con los primeros colonizadores de Islandia. En Noruega, hacia el año 1000, jefes enérgicos y de arraigadas creencias inclinaron a la población a adoptar el Cristianismo; pero hubo más de un reyezuelo que se sometió por razones meramente temporales. En realidad, el paganismo tardó varios siglos en desaparecer, y aun hoy no puede decirse con rigor que esté muerto. Sin duda, los grandes dioses no tienen ya adoradores, pero no podría afirmarse lo mismo de los espíritus familiares, a los que tan apegadas viven siempre las gentes sencillas. En ciertas regiones agrícolas, estos genios reciben todavía una especie de culto, que les tributan los campesinos, acaso sin darse cuenta, invocando su ayuda, tratando de esquivar su cólera o asociando sus nombres a prácticas mágicas.

E. Tonnelat



Motivo ornamental preeslavo, inspirado en bordados rusos. Representa un dios estilizado, a quien rodean dos caballeros equipados para la caza con halcón. Composición de I. Bilibin. (*Fol. Larousse*)

MITOLOGÍA ESLAVA

INTRODUCCIÓN

Son muy escasos los datos precisos que poseemos sobre el mundo eslavo de la época del paganismo. Noticias sueltas y sin ilación, tomadas de los historiadores romanos y « cronistas » griegos; observaciones vagas de los geógrafos árabes y, sobre todo, informaciones, frecuentemente erróneas, de crónicas de monjes ortodoxos... Tal es cuanto se ha recogido hasta el presente para reconstituir, como material documental, la historia de los eslavos paganos y de sus creencias religiosas.

Sin embargo, como la evolución material y espiritual de los eslavos ha sido mucho más tardía y lenta que la de los pueblos latinos y germánicos de la Europa Occidental, a veces encontramos, en capas más recientes de pueblos eslavos, vestigios y reminiscencias de épocas lejanas, lo cual nos permite utilizar lo presente para reconstruir lo pasado.

El fondo mitológico es rastreable todavía en el folklore: leyendas, cuentos, canciones, proverbios y, sobre todo, exorcismos, pues el exorcismo de origen pagano es corriente en nuestros días en ciertos países eslavos.

Sólo desde el siglo VI empieza el mundo eslavo a destacarse del conjunto móvil y vario

de las masas etnográficas que poblaban los Balcanes, la Europa Central y la Oriental. De los Cárpatos descendieron con toda probabilidad las tribus que se dispersaron luego en diversas direcciones, hasta formar los tres grandes grupos que subsisten todavía hoy: los eslavos del Sur, los del Oeste y los del Este.

Las regiones por las que iban penetrando estas poblaciones, y que colonizaban luego, tenían casi todas el mismo carácter. Eran inmensas extensiones cubiertas de bosques e interrumpidas por marismas, lagos y corrientes fluviales. Los invasores vivían de los productos de la caza y de la pesca, se dedicaban a la ganadería en los claros del bosque y en los prados naturales, y roturaban la tierra para sembrar trigo. Los bosques les proporcionaban la madera necesaria para la construcción de sus toscas moradas.

Pero ante las poderosas fuerzas de la Naturaleza, ante el misterio de los días y de las noches, el cambio de las estaciones, las tempestades y borrascas, el desbordamiento de las aguas y la sucesión de buenas y malas cosechas, estas pequeñas agrupaciones familiares se sentían aisladas y débiles, y para sacudirse el temor que tales manifestaciones les producían, trataron de encontrar una explicación. Esta necesidad im-

periosa de explicar los fenómenos naturales de los que dependía el antiguo eslavo, tenía su plena expresión en su mitología, que era a la vez su cosmogonía y toda su ciencia en general. Por otra parte, dada su impotencia para combatir las fuerzas de la Naturaleza, el antiguo eslavo sólo podía aspirar a atenuar sus efectos, para lo cual tenía que buscar a quién dirigirse con sus súplicas. Sometido como estaba al poder de las fuerzas misteriosas de la Naturaleza, trataba a su vez de poner a éstas bajo el dominio

sino que ha quedado vaga e imprecisa como el paisaje de la mayor parte de las regiones habitadas por esta raza.

NACIMIENTO DE LOS DIOSES. DUALISMO PRIMITIVO

Bielobog y Chernobog (« Dios blanco » y « Dios negro »). En los remotos orígenes de la mitología eslava encontramos un dualismo primitivo, que arranca de una oposición entre la luz, como fuerza vivificante, y las tinieblas, como fuerza destructora. Esta oposición elemental ha dado origen a dos representaciones divinas, que aparecen en los pueblos de la rama occidental del mundo eslavo : Bielobog y Chernobog.

La estructura de sus nombres nos revela ya su carácter : Bielobog es un compuesto del adjetivo *bieli*, que significa « blanco », y el nombre Bog, que quiere decir « dios ». En cuanto a *cherni*, es un adjetivo que expresa la idea de negro. Se trata, pues, de un dios blanco, símbolo de la luz y el día, y un dios negro, de las tinieblas y de la noche. Una divinidad del bien y otra del mal, opuestas una a otra.

Los *volkhvy* — mitad sacerdotes, mitad brujos — de los eslavos paganos decían, a juzgar por ciertos testimonios escritos : « Existen dos dioses : uno en las alturas, y otro, en el abismo ».

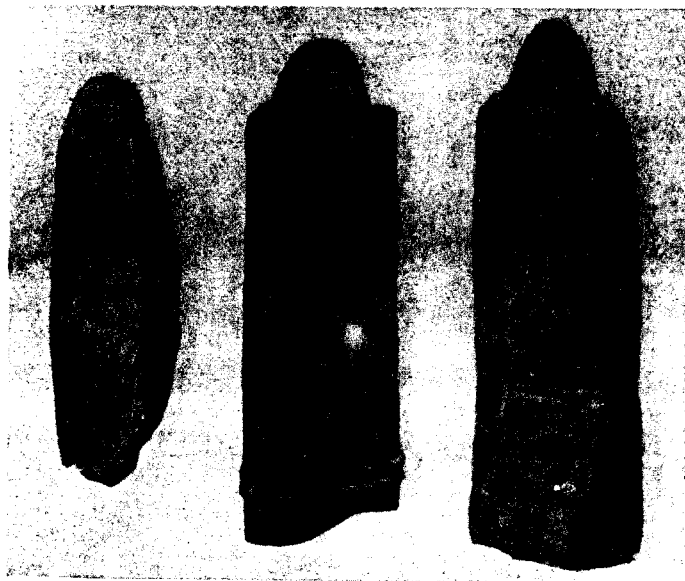
Los ucranianos conservan todavía este dicho : « ¡Qué el dios negro te exterminel ! ».

En la Rusia Blanca se cree en la existencia de Bieloun (término derivado de *bieli*, « blanco »). Este ser divino aparece, en las leyendas populares, con los rasgos de un anciano de blancas barbas, vestido también de blanco, que sólo se muestra durante el día. Su acción es siempre benéfica : salva del peligro a los viajeros extraviados y ayuda a los campesinos desgraciados en los trabajos de los campos. .

Como la oposición simplista de Bielobog y Chernobog no bastaba para explicar toda la gama de fenómenos naturales, empezaron a tomar cuerpo otras visiones sobre el fondo « en blanco y negro » de la mitología primitiva.

ADORACIÓN DE LA NATURALEZA. DIOSES RÚSTICOS. EL CIELO Y SUS HIJOS

Cuando el eslavo pagano dirigía al cielo su plegaria, diciéndole : ¡Oh, cielo, tú me ves! ¡Oh, cielo, tú me oyes! », no profería una expresión



Ídolos primitivos en piedra, hallados en el Regnitz, cerca de Bamberg. Según Lubor Niederle, *Manuel de l'Antiquité slave*. (Obsérvese la analogía existente entre estos ídolos y los menhires del sur de Francia)

de otros poderes, personificados por divinidades múltiples, con las que poblaba las nubes y la tierra, los bosques y las aguas, su campo de trigo, el establo donde dormía su ganado, y la casa que servía de abrigo a los suyos.

De este modo se fue formando poco a poco una mitología común a todos los pueblos eslavos, mitología cuyo carácter muy rústico estaba en perfecta consonancia con las condiciones generales de vida de los primitivos. Y sólo en los extremos del mundo habitado por estas poblaciones, al contacto con otras gentes, se formaron creencias más complicadas y una mitología menos rústica. Así, sólo en Kiev y en el litoral del Mar Báltico — en la Isla de Rugen — encontramos huellas de una jerarquía más o menos definida de divinidades superiores eslavas, con ídolos groseros, sacerdotes y ritos.

En su conjunto, la mitología eslava no ha podido encontrar una expresión material suficiente para manifestarse en imágenes definidas,



Escena de adoración ante un altar de piedra presidido por la efigie de un dios. Composición de I. Bilibin.
(Fot. Larousse)

metafórica, sino que consideraba la extensión celeste como un ser supremo, como una divinidad.

Más tarde, cuando los elementos antropomórficos penetraron en la religión primitiva de los eslavos paganos, éstos personificaron el cielo en la forma, bastante precisa, del dios Svarog, nombre cuya raíz (*svar*, «brillante», «claro») está relacionado con el sánscrito.

Del cielo (Svarog) nacieron dos hijos: el Sol, llamado Daibog, y el Fuego, Svarogich, nombre que significa «hijo de Svarog».

Un autor bizantino, Juan de Malalas, resume la mitología cosmogónica de los eslavos en los siguientes términos:

«Después de Svarog reinó su hijo llamado Sol, por otro nombre, Daibog... El Sol es rey y es el hijo de Svarog. Se le llama Daibog por ser un poderoso señor» ⁽¹⁾.

El otro hijo de Svarog — el Fuego (en eslavo, *ogon*, que puede compararse con el sánscrito

agni) — es mencionado en la obra de un autor antiquísimo, conocido como el «Admirador desconocido de Cristo», el cual, refiriéndose a los eslavos paganos, dice:

«Eleven también plegarias al fuego, que llaman Svarogich».

El cielo (Svarog) es, pues, el padre de los demás dioses.

Según un viejo mito eslavo, Svarog, después de reinar sobre el Universo, transmitió a sus hijos su poder soberano y creador.

Aún en nuestros días, en muchos países eslavos la gente rural conserva un respeto místico por el fuego. Éste no ha perdido en ningún momento su carácter sagrado, hasta el punto de que los ancianos prohíben a los jóvenes pronunciar malas palabras y hablar en alta voz cuando encienden fuego en la casa.

En las leyendas y cuentos populares pueden rastrearse aún huellas poéticas de los antiguos mitos. Así, por ejemplo, con ocasión de la llamada *Serpiente de fuego*, monstruo alado que arroja llamaradas por la boca.

En lo que respecta al otro hijo de Svarog, el Sol (Daibog), transcribiremos aquí lo que dice de él — en relación con su padre y su hermano — el investigador ruso Afanassief: «Svarog, como personificación del cielo — que unas veces iluminan los rayos del Sol, y otras ensombrecen las nubes rasgadas por relámpagos —, fue considerado como padre del Sol y del Fuego. En las tinieblas de las nubes enciende la llama de los rayos, con lo que se nos muestra como el creador del fuego celeste, mientras que el terrestre es considerado como un don que los dioses enviaron a la tierra en forma fulmínea. Esto explica el porqué el eslavo adoraba el fuego como hijo de Svarog. Luego, rasgando las nubes con las saetas de sus rayos, Svarog mostraba el Sol, o, para emplear el lenguaje metafórico de la Antigüedad, «alumbraba la antorcha solar», que habían apagado los demonios de las tinieblas. Esta concepción poética se aplicaba también al sol de la mañana, cuando se desprendía de los velos de la noche, vinculándose el amanecer y la reaparición de su fuego con la idea del renacimiento del astro. Svarog era, pues, una divinidad que daba la vida al Sol y la existencia a Daibog».

Según las leyendas y los mitos eslavos, el Sol habita en Oriente en una parte en que reinan la abundancia y el sempiterno estío. Allí tiene su palacio de oro, del que sale por la mañana, montado en su carro luminoso, tirado por caballos blancos que despiden vaharadas de fuego, para recorrer la bóveda celeste.

En un cuento popular polaco aparece el Sol haciendo su recorrido sobre un carro de dos ruedas guarnecido de diamantes, y con un tiro de doce blancos corceles con doradas crines.

Otra leyenda nos lo presenta habitando en Oriente en una áurea mansión; en su coche



Estatua bicéfala, llamada «de Holzgerlingen». Según Lubor Niederle, *Manuel de l'Antiquité slave*. (La policefalia es una de las características de la primitiva estatuaria eslava)

van uncidos tres caballos: uno, de plata; otro, de oro, y un tercero, de diamante.

Los servios representaban al Sol como un monarca joven y hermoso. Sus dominios son de una luminosidad deslumbrante, y resplandeciente es también el trono en el que se sienta, todo de oro y púrpura. A ambos lados se encuentran dos hermosas doncellas, la Aurora de la mañana y la del atardecer, siete jueces — los planetas — y siete « mensajeros », que corren raudos por el universo en forma de cometas. También está presente « el tío calvo » del sol, « el viejo Messiatz » ⁽¹⁾.

En las leyendas populares rusas, el Sol posee doce reinos — los doce meses o los signos del zodiaco —; él habita en el interior del astro solar, y sus hijos, en las estrellas. Éstos se hallan bajo el cuidado de « las hijas del Sol », quienes los bañan y cuidan, y los divierten con alegres canciones.

El movimiento diurno del Sol por la esfera celeste suele representarse, en ciertos mitos eslavos, como la sucesión cambiante de sus edades: el Sol nace cada mañana, se muestra luego como un adolescente, alcanza su madurez a mediodía y muere, como un viejo, al atardecer. Para el movimiento anual del astro existe una explicación análoga.

Ciertos mitos y leyendas eslavos dan una interpretación antropomórfica a las relaciones entre el Sol y la Luna. Aunque, en eslavo, el nombre de la Luna — Messiatz — sea de género masculino, muchos relatos mitológicos representan a Messiatz como una hermosa joven, con la que el Sol contrae matrimonio al comenzar él estío, y de la que se separa a principios de invierno, y así hasta la nueva primavera.

De la pareja divina del Sol y la Luna nacieron las Estrellas. El malhumor de ambos cónyuges y sus desavenencias matrimoniales son causa de que se produzcan terremotos.

⁽¹⁾ *Messiatz* significa, en eslavo, « Luna », nombre que, entre los eslavos, pertenece al género masculino.

Por el contrario, en otros mitos el esposo es Messiatz, y el Sol, la esposa. Así, una canción de Ucrania celebra « el gran palacio » (la bóveda celeste), cuyo señor es el « resplendente Mes-



La conjura de la Tierra. Composición de Tchéko Potocka. (Fot. Larousse)

siatz », y su esposa, el deslumbrante Sol; sus hijas son las lucientes Estrellas.

Todavía existen exorcismos eslavos dirigidos a la « pequeña y hermosa Luna », con el ruego de que haga desaparecer una enfermedad, etc.

El personaje principal de una leyenda ucraniana, expresada en forma de canción, se dirige al « pequeño Sol » en estos términos: « ¡Ayúdame, buen hombre! ».

El dios-Sol (Daibog), gran divinidad del día y de la luz, aniquilador de las tinieblas, de la miseria y del frío, viene a ser sinónimo de felicidad. De él depende el destino de cada individuo; es justo: premia a los buenos y castiga a los malos.

Los eslavos de Galitzia conservan viva aún en nuestros días la expresión imprecatoria: « ¡Que el Sol te destruya! ». El campesino croata dice: « ¡Que el Sol me vengue de ti! ».

Ya nos hemos referido a una leyenda eslava, en la que aparecen las dos « hijas solares » — las Auroras — a ambos lados del Sol.

La Aurora (en eslavo, Zoria o Zaria) es considerada también como divinidad. La Aurora de la Mañana, Zoria Utrenniaia — *utro* significa « mañana » —, tiene como misión abrir las puertas del palacio cuando el Sol empieza su recorrido



Mapa del mundo eslavo

por la bóveda celeste. La Aurora del Atardecer, Zoria Vetcherniaia — *vetcher* es «atardecer» — vuelve a cerrarlas cuando el astro ha penetrado de nuevo en su morada.

Un mito de época tardía atribuye a las Zoria una función específica, que describe en estos términos: «Hay en el cielo tres hermanitas, tres diminutas Zoria: la del Atardecer, la de Medianoche y la de la Mañana. Su misión consiste en vigilar un perro, atado con una cadena a la constelación de la Osa Menor. Cuando esta cadena se rompa, habrá llegado el fin del mundo». Las tres Zoria son, pues, las grandes protectoras del Universo.

A su lado se encuentran a veces, en los mitos eslavos, dos estrellas hermanas: la de la Mañana, Zvezda Dennitza, y la del Atardecer, Vetcherniaia Zvezda; ambas ayudan a las Zoria y cuidan de los caballos blancos del Sol. En ciertas leyendas, Dennitza sustituye al Sol en su condición de esposa de Messiatz, es decir, la Luna. En una leyenda servia en forma de canción, Messiatz dirige a Dennitza estos reproches: «¿Dónde estuviste, estrella Dennitza, dónde estuviste? ¿Dónde malgastaste tus días, tus claros días?».

En un antiguo exorcismo ruso, Dennitza aparece como una divinidad casi equiparable

en poder al más importante de los dioses. « ¡Levantémonos por la mañana — se lee en este exorcismo — y roguemos a Dios y a Dennitzal ».

En otro exorcismo, la divinidad invocada es la Estrella del Atardecer: « Vecherniaia Zvezda, madre mía, te expreso mi descontento por doce hijas del mal [las fiebres] ».

Los eslavos paganos creyeron también en el dios — o dioses — de los vientos. Huellas de esta creencia se han conservado en un curioso exorcismo, en el que se dice: « En el mar, en el Océano, en la Isla de Buyan, residen tres Vientos, tres hermanos: el primero es el Viento del Norte; el segundo, el del Este, y el tercero, el del Oeste. Dadle, ¡oh, Vientos!, con vuestro soplo, una insufrible melancolía a... [aquí el nombre de una mujer] para que en lo sucesivo ni un solo día, ni una sola hora deje de pensar en mí ».

Al viento del Oeste, suave y acariciador, se le llamaba Dogoda. En cuanto al número de los Vientos, no fue siempre el mismo. En ciertas leyendas se llegaron a contar siete.

En varias tribus eslavas existe una divinidad de los vientos llamada Stribog, a la que se tributa culto. También se menciona a cierto Warpulis, que figuraba en el séquito del dios Perun y provocaba el estrépito de la tempestad. Erisworh era el dios de la tormenta sagrada. Sin embargo, hay que advertir que estos últimos nombres responden a un origen lituano o escandinavo-germánico, más bien que eslavo.

MATI - SYRA - ZEMLIA (MADRE - TIERRA - HÚMEDA)

Los eslavos de creencias paganas veneraron a la Tierra como divinidad específica, aunque carecemos de datos precisos en lo que respecta a la imagen que se formaron de ella y al género de culto que le tributaron. Sólo sabemos que los rusos la denominaron Mati-Syra-Zemlia, expresión que equivale a Madre-Tierra-Húmeda.

Es posible rastrear reminiscencias mitológicas y rituales de las creencias relativas a esta divinidad, en diversas costumbres y prácticas de los campesinos eslavos.

En ciertas regiones, al llegar el mes de agosto, los agricultores se dirigen a sus campos con el alba, y, llevando en sus manos copas llenas de aceite de cáñamo, hacen esta súplica con el rostro vuelto hacia Oriente: « ¡Oh, Madre-Tierra-Húmeda!, ten sujetos a los seres dañinos e impuros para que no nos hechicen ni nos causen



Domovoi, genio familiar de la casa. Dibujo de I. Bilibin. (Fol. Larousse)

mal alguno ». Mientras pronuncian estas palabras derraman el contenido de sus copas, y a continuación, volviéndose hacia Occidente, exclaman: « ¡Oh, Madre-Tierra-Húmeda!, engulle las fuerzas impuras en tus abismos borboteantes, en tu fuego abrasador ». Luego se vuelven hacia el Mediodía y dicen: « ¡Oh, Madre-Tierra-Húmeda!, aplaca los vientos del Sur; calma el tiempo alterado y aquieta las arenas movedizas y los remolinos ». Por último, dirigiéndose hacia el Norte se expresan de este modo: « ¡Oh, Madre-Tierra-Húmeda!, calma los vientos boreales y las nubes; domina los fríos y las tormentas de nieve ». Después de cada invocación, derraman aceite y arrojan al suelo la copa.

La Tierra es un ser supremo, consciente y justo, y puede profetizar lo por venir si uno se acerca a ella con la mente clara para comprender su lenguaje misterioso. En determinadas regiones de Rusia, el campesino hurga la tierra con un bastón o valiéndose simplemente de los



Antiguo dioscello eslavo, de bronce, hallado en un monumento funerario de la región de Poltava. Kiev, Museo de la Universidad. Según Prokhoroff

dedos, y aplica luego el oído para percibir lo que ella quiere comunicarle. Si lo que oye es un ruido que le recuerda el deslizarse un trineo por la nieve, la cosecha será abundante. Si, por el contrario, es el rumor de un trineo vacío, aquélla será mala.

La Tierra es un ser justo, y no se la debe engañar. Durante siglos, los campesinos zanjaron los litigios relativos a la propiedad rústica invocando a la Tierra como testigo. Si alguien, al jurar, ponía sobre su cabeza un puñado de tierra, su juramento se consideraba como incontestable.

En Rusia, antes de la primera contienda mundial, podían verse aún vestigios del antiguo culto tributado a la Tierra en el viejo y extraño rito al que recurrían las campesinas cuando querían preservar sus aldeas de una peste o del cólera. A medianoche, las viejas del lugar recorrían las calles convocando a los habitantes y procurando que ningún hombre se enterase de la llamada. De la gente reunida se escogían siete doncellas y tres viudas, que eran trasladadas a las afueras del pueblo, donde se desnudaban, y lo mismo hacían las mujeres acompañantes. Además, las vírgenes soltaban su cabe-

llera, mientras las viejas cubrían su cabeza con un chal blanco. Luego se uncía a una de las viudas a un arado, cuya mancera empuñaba otra. En torno al grupo se colocaban las nueve doncellas blandiendo hoces y otras mujeres que llevaban objetos terroríficos, incluso cráneos de animales. Por último, entre gritos y alaridos, la comitiva se ponía en marcha alrededor del pueblo y se cavaba un surco para dar así salida a los poderosos espíritus de la Tierra que habrían de aniquilar los gérmenes de la epidemia. Si por el camino se topaban con algún hombre, éste era aniquilado sin piedad.

DIVINIDADES RÚSTICAS MENORES

El Cristianismo eliminó la mitología pagana y eslava antes de que ésta alcanzase su pleno desarrollo, extirpándola casi en sus comienzos.

Pero si su victoria significó la desaparición de las grandes divinidades, las pequeñas — los *dei minores* — lograron subsistir, hasta el punto de que incluso en épocas próximas a la nuestra, los eslavos convertidos a la fe cristiana convivieron con muchas creencias paganas, que poblaron su universo material y espiritual de un numeroso enjambre de dioscellos y buenos y malos « espíritus ».

Domovoi. El Domovoi, nombre que deriva de la palabra *dom* « casa », es la divinidad o « espíritu » del hogar. Por motivos de tipo supersticioso, los campesinos eslavos evitan el pronunciar su nombre oficial, y mientras unos lo designan con el apelativo de « abuelo », otros emplean el de « señor de la casa », otros, simplemente, « Él », etc.

En su aspecto físico, la figura del Domovoi es bastante imprecisa. Solían representarlo como un ser de forma humana, velludo, con un pelo sedoso que le cubre hasta las palmas de las manos, que no son muy distintas de las del hombre. A veces, unos cuernos adornan su frente, y está provisto de cola. Pero no es raro que se le represente como un animal doméstico y hasta como una simple gavilla de heno.

Para un mortal resulta difícil y hasta peligroso ver al « Domovoi ». En cambio, se suele percibir su voz, así como los gemidos y ahogados sollozos que emite. Su modo de hablar, de ordinario suave y acariciante, cobra a veces tonos sombríos y convulsos.

El origen del « Domovoi » y otras divinidades menores se suele explicar de la siguiente manera.

Cuando el dios supremo creó el universo celeste y terrestre, rebeláronse contra él algunos de los espíritus de que se rodeó. Estos espíritus rebeldes fueron expulsados del cielo, y unos fueron a caer en los tejados de las casas y en los patios, y otros, en los bosques y en las extensio-

nes de agua. Éstos se volvieron malos, mientras que los primeros, por su frecuente trato con los hombres, se convirtieron en espíritus benéficos.

El Domovoi llega a familiarizarse con la casa en que habita, hasta el punto de no querer abandonarla jamás. Cuando el campesino ruso se construye una nueva *isba*, su esposa, antes de instalarse en ella, corta una rebanada de pan y la coloca bajo el hornillo para atraer al Domovoi a la nueva morada, pues éste es el lugar en que el espíritu prefiere vivir, aunque también suele instalarse junto al umbral, en la puerta de entreda. A la mujer del Domovoi, llamada Domania o Domovikha, le gusta vivir en el subsuelo.

El Domovoi pone en guardia a los moradores de la casa contra las desgracias que los acechan. Rompe a llorar algún tiempo antes de que muera un miembro de la familia, y tira de los cabellos a la mujer para prevenirla contra los malos tratos de su marido.

La aparición del Domovoi no se produjo antes de que la familia se diferenciase — entre los eslavos — de la tribu. Anteriormente, la mitología eslava conoció un espíritu de la tribu, denominado Rod o Chur, términos de traducción difícil, si bien puede atribuírseles un sentido general de « antepasado ».

OTROS ESPÍRITUS DOMÉSTICOS

Próximos al Domovoi se encuentran otros espíritus, que pueden ser considerados como sus parientes más inmediatos. Tales son, por ejemplo, el Dvorovoi — nombre relacionado con *dvor*, « patio » —, que, por tanto, sería el espíritu del patio; el Bannik — derivado de la palabra *bania*, « baño » —, o espíritu de los baños, cuya sede específica es la casita aneja a la *isba* donde los campesinos tomaban sus baños; el Ovinnik — término derivado de *ovin*, « granja » — o espíritu de las granjas, etc. Estos seres, que distan más del hombre que el Domovoi, son menos benévolos que éste, sin llegar, no obstante, al grado de malignidad que tienen los espíritus de los bosques y de las aguas.

El Dvorovoi siente una aversión especial hacia todos los animales de pelo blanco (gatos, perros, caballos, etc.). Los únicos animales que no le temen son las gallinas blancas, pues las protege una divinidad especial — el dios de las gallinas —, simbolizada por una piedra redonda y con un agujero en el centro, por el estilo de las que se encuentran a veces en los campos.

Para aplacar a un Dvorovoi puede seguirse el sistema de introducir en el establo un puñado de lana de oveja, algunos objetos brillantes y una rebanada de pan, diciendo, al propio tiempo que se hace la ofrenda: « Zar Dvorovoi, dueño mío y vecino benévolo, te ofrezco este presente en señal de agradecimiento; sé bueno con mi

ganado, cuidalo y aliméntalo ». Cuando el Dvorovoi se conduce como un ser maligno, puede ser castigado pinchando con una horquilla la madera de la cerca del patio o flagelando al espíritu con un látigo, en el que se debe haber trenzado el hilo de una mortaja. También siente temor el Dvorovoi ante el cadáver de una urraca colgada en el patio.

En ciertos casos, puede enamorarse de una mujer. Cuéntase que uno de estos espíritus se prendó de una muchacha y vivieron juntos varios años. El Dvorovoi peinó los cabellos de la joven con prietas trenzas, y le prohibió que se los soltara; pero más tarde, cuando tenía ya 35 años, la joven quiso contraer matrimonio con un mortal, y en la víspera de la boda desató su cabellera. Al día siguiente fue encontrada muerta en la cama. La había asesinado el Dvorovoi.

El Bannik reside en la casita aneja, destinada a los baños, en la que deja entrar tres tandas de bañistas, reservándose el cuarto turno para él. Sus invitados son diablos, espíritus de los bosques, etc. Si mientras se está lavando lo molesta alguien, no vacila en arrojar agua hirviendo sobre el intruso, y a veces llega a darle muerte. Cuando se abandona el baño ha de ofrecerse un poco de agua al Bannik.

Al Bannik se le puede preguntar sobre lo futuro. Para obtener respuesta, el curioso debe



Divinidad maléfica que chupa la leche del ganado. Dibujo de Tcheko Potocka. (Fot. Larousse)



Ovinnik, divinidad de las granjas. Composición de I. Bilibin. (Fot. Larousse)



Kikimora, divinidad doméstica. Dibujo de I. Bilibin. (Fot. Larousse)

introducir su espalda desnuda por la puerta entreabierta de la casita, y esperar pacientemente. Si el Bannik lo hiere con sus garras, el presagio es adverso. Por el contrario, si le acaricia suavemente con la palma de la mano, tiene buenos motivos para esperar un porvenir halagüeño.

El Ovinnik, o espíritu de las granjas, reside habitualmente en un rincón de la casa de campo, y suele adoptar la figura de un enorme gato negro con el pelo erizado. Sabe ladrar como un

perro, reírse a mandíbula batiente, y sus ojos semejan, por su brillo, dos tizones. Su maldad es tal que puede llegar a prender fuego a la granja.

El único espíritu doméstico de sexo femenino es Kikimora, que, en determinadas regiones, es considerada como la mujer de Domovoi. Sin embargo, la infinidad de mitos, cuentos y leyendas consagrados a Kikimora no son suficientes para dar una idea clara de su persona y de sus funciones. Ora tiene por misión exclusiva cuidar de las aves de corral, ora participa en todas las faenas propias del hogar, si bien esto último ocurre sólo si la dueña de la casa es de por sí diligente y laboriosa. Si es holgazana, la Kikimora la inquietará, soliviantando por la noche a sus pequeñuelos. El único medio de reconciliarse con la Kikimora es ir al bosque a coger helechos y preparar con ellos una tisana, que ha de servir para lavar los cacharros, vasos y otros enseres de la cocina.

La creencia en estos espíritus domésticos, que todavía persiste, puede ser considerada como una supervivencia del culto que los antiguos eslavos tributaron a gran número de divinidades protectoras del hogar. Citemos aquí solamente a: Pesseias y Krukis, que protegían los animales domésticos — Krukis era también el patrono de los herreros —; Ratainitza, divinidad protectora de las cuadras; Prigirstitis, que, por tener el oído muy fino, podía percibir el menor rumor, aunque no toleraba los gritos; Giwoitis, divinidad que adoptaba la figura de un lagarto y a la que se daba leche para alimentarla. Entre las divinidades femeninas se cuen-

tan : Matergabin, encargada de dirigir la administración del hogar ; se le dedicaba el primer pan que salía de la artesa ; Dugnai, que impedía que la masa del pan se echase a perder ; y, por último, Krimba, que era una diosa del hogar, venerada, sobre todo, en Bohemia. También estos nombres presentan consonancias con otros lituanos, escandinavos y germánicos.

LECHI

El territorio que colonizaron los antiguos eslavos era extraordinariamente boscoso. Los colonos tuvieron que abrirse camino a través de enormes y tupidas selvas, rodeadas de peligros y envueltas en el misterio. Era natural, pues, que tropezasen con el Lechi — nombre que se relaciona con *less*, « selva » —, es decir, con el espíritu de los bosques.

Las leyendas populares eslavas presentan al Lechi con figura humana. Sin embargo, sus mejillas ofrecen un tinte azulado, debido a que su sangre es de color azul ; sus ojos, verdes, suelen estar desorbitados ; tiene pobladas cejas y lengua barba, también verde, y cabellos de pope. La imaginación popular le presta a veces una singular indumentaria : se ciñe con un cinturón de color encarnado, en el pie derecho lleva el calzado correspondiente al izquierdo, y se abotona el *caftán* también en sentido inverso. El Lechi no tiene sombra ni una estatura fija. Cuando vaga por el interior de los bosques, toca con su cabeza la copa de los árboles más altos ; en cambio, cuando camina por las lindes, entre hierbas y arbustos, se transforma en un enano diminuto que puede ocultarse bajo una hoja.

El Lechi procura no meterse en el terreno del vecino, por lo mismo que es muy celoso de sus dominios. Si un paseante solitario va por el bosque, o una campesina penetra en él para coger setas o cualquier fruto, o un cazador llega a límites prohibidos, el Lechi los extravía, haciéndolos vagar por la maleza en todas direcciones para acabar volviéndose al mismo lugar. Pero como es un ser bondadoso, no retiene mucho tiempo a su víctima, especialmente cuando ésta sabe sustraerse a su hechizo. Para conseguirlo, el extraviado debe sentarse en un tronco de árbol, quitarse sus vestidos y volver a ponérselos del revés, sin olvidarse, especialmente, de calzarse el zapato del pie izquierdo en el derecho.

• El Lechi no es un ser mortal, aunque, según ciertas leyendas, nació de la unión de una mujer mortal con un demonio. Con todo, los Lechi deben desaparecer o morir temporalmente a principios de octubre, para revivir en primavera. Durante este período se apodera de ellos una especie de rabia y son muy peligrosos. Sin duda por la ira que les produce la idea de su próxima desaparición, recorren el bosque, silban,

lanzan gritos e imitan la risa estridente de una mujer excitada, los sollozos humanos, los chillidos de las aves rapaces y los aullidos de las fieras.

Según ciertas leyendas, los Lechi tienen instintos familiares, y, así, viven a su lado una esposa — la Lechatchikha — y unos hijos — los Lechonki —. Su morada está en lo más recóndito del bosque, y cometen juntos sus fechorías.



Lechi, divinidad del bosque. Dibujo de Tcheko Potocka. (Fol. Larousse)

POLEVIK

Del mismo modo que todo bosque está habitado por un Lechi, sobre cada campo ejerce su poder un Polevoi o Polevik (término que se ha de relacionar con *pole*, que significa « campo »).

El aspecto exterior del Polevik varía según las regiones. En ciertos casos es simplemente « el que va vestido de blanco » ; en otros, está dotado de un cuerpo negro como la tierra, en el que brillan dos ojos de distinto color, mientras largas hierbas verdes crecen en su cabeza en lugar de cabellos. Finalmente, el Polevik adopta a veces la figura de un enano deforme que habla un lenguaje humano.

Igual que el Lechi, también el Polevik se divierte extraviando a los viandantes morosos, y en ocasiones se le puede ver dando muerte a un borracho que se ha quedado dormido en los ribazos de su campo, en vez de ararlo. En este cometido le ayudan frecuentemente sus hijos, que corren por los surcos y capturan pájaros para que sus padres se alimenten con ellos.

Para congraciarse con Polevik, el mejor medio es hacerle una ofrenda, consistente en un par de huevos, que se depositan en una fosa junto con un gallo que no sepa cantar. Pero

patim — éste especialmente invocado en los trabajos de labranza — y a la diosa Marzanna, que protegía el desarrollo del fruto; Modeina y Silinietz eran dioses del bosque; los rebaños los vigilaba Walgino; Kurwaichin cuidaba especialmente de los corderos, y Kremara, de los cerdos, y a éste se le ofrendaba cerveza, derramada en el fuego del hogar. Por último, la misión de Priparchis era la de destetar a los lechones.

Los demás pueblos eslavos honraban a divinidades tales como Kricco, protector de los frutos de los campos; Kirnis, a quien se encomendaba que el fruto del cerezo llegase buen a término; Mokoch, dios de los animales domésticos de menor cuantía, que poseía un altar en Kiev; Zosim, tutelador de las abejas; Zuttibur, dios de los bosques, y Sicksa, espíritu de la selva, especie de genio discolo que podía adoptar toda clase de formas.

UN ESPÍRITU DE LAS AGUAS: VODIANOI

El Vodianoi es el espíritu de las aguas, atribución que está en consonancia con su propio nombre,

pues el término *voda* significa «agua».

Trátase de una divinidad malévola y peligrosa, que reside en lagos, estanques, ríos y arroyos, y cuyos lugares de habitación preferidos son las esclusas y los molinos. Frecuentemente, los Vodianoi se dan cita bajo las grandes ruedas de molino.

En su aspecto físico, los Vodianoi varían de un modo ostensible. Unos poseen un rostro humano corriente; pero, en cambio, los dedos de sus pies son exageradamente largos, tienen patas en vez de manos, y están provistos de cuernos, una cola y un par de ojos como brasas ardientes.

Otros tienen asimismo apariencia humana, pero son de estatura descomunal y están cubiertos de hierbas y musgo. Pueden ser completa-



Polevik, divinidad de los campos. Composición de I. Bilibin. (Fot. Larousse)

es condición indispensable que nadie asista al sacrificio.

En el norte de Rusia, la figura del Polevik suele ser sustituida por la de la Poludnitza — *poluden* o *polden* significa «mediodía» —, que es una encantadora muchacha, de alta estatura y vestida de blanco. En verano, y durante la cosecha, Poludnitza se pasea por los campos, y a quienes sorprende trabajando — hombres o mujeres — los agarra por la cabeza y los tortura sin piedad. También extravía a los niños por los trigales.

Otras divinidades rústicas no lograron sobrevivir a la victoria del Cristianismo. Aquí nos limitaremos a citar unos cuantos nombres:

Los polacos atribufan la prosperidad de sus campos a los dioses Datan, Tawals y Lawka-

mente negros y tener dos ojos enormes, de color rojo, y una nariz larga como la bota de un pescador. Frecuentemente, el Vodianoi adopta la forma de un viejo de barba y cabellos verdes, aunque el color de ésta puede transformarse en blanco en la fase menguante de la Luna.

En determinados casos, el Vodianoi aparece como una mujer desnuda. Sentada en el agua, sobre las raíces de un árbol, peina su chorreante cabellera.

También se ha imaginado al Vodianoi como un pez enorme cubierto de musgo o como un mero tronco vegetal provisto de alas y volando sobre la superficie de las aguas.

Los Vodianoi son inmortales, pero están sujetos a los ciclos de vejez y juventud, de conformidad con las fases lunares.

Como siente aversión por los hombres, el Vodianoi está siempre al acecho de los imprudentes para atraerlos a sus dominios y ahogarlos. En su profundo reino, sus víctimas se convierten en sus esclavos. Vive en un palacio de cristal adornado con oro y plata, procedente de los navíos hundidos. Recibe la luz de una piedra mágica que despide un resplandor más potente que el sol.

Durante el día, el Vodianoi permanece en las profundidades de su palacio, de las que sale al atardecer, para divertirse en chapotear por el agua y producir chasquidos que se oyen a gran distancia. Si sorprende a algún ser humano, hombre o mujer, bañándose por las inmediaciones, se apodera de él al instante.

Cuando se acerca a la presa de un molino, hace gigantescos esfuerzos para romperla y devolver al agua su libertad.

En Rusia, en el siglo pasado, los molineros deseosos de congraciarse con el Vodianoi, llegaban al extremo de arrojar al agua al primer viandante rezagado con el que se topaban.

En cierta ocasión, en un lago de la región de Olonetz (Rusia Septentrional) vivía un Vodianoi, a cuyo cargo corría la manutención de una numerosa familia. Para procurarles alimento necesitaba cadáveres de animales y de hombres; pero las personas que habitaban en las cercanías eran prudentes y no querían aproximarse al lugar para buscar agua ni para bañarse, lo cual fue causa de que el Vodianoi se trasladara a otro lago, a través de un riachuelo. En su precipitación, desprendió con el pie un pequeño islote, que fue a parar a la corriente fluvial, en cuyas aguas puede verse aún hoy.

RUSALKA

Cuando una muchacha cae al agua y se ahoga, se convierte automáticamente en Rusalka. Esta creencia fue común a todos los pueblos eslavos, aunque la imagen que se formó de esta divinidad de las aguas no fue la misma en

todas partes, pues variaba según el clima y el color del cielo y de las aguas.

Para los eslavos del Danubio azul, la Rusalka, que allí toma el nombre de Vila, es una criatura graciosa, que conserva algunos rasgos físicos de la muchacha ahogada. Entre los rusos septentrionales, las encantadoras y sugestivas Rusalki del Danubio y del Dniéper se convirtieron en doncellas maléficas, de aspecto desgreado y apenas sin atractivos. De las Ru-



Vodianoi, divinidad de las aguas, que suele habitar en las cercanías de los molinos. Dibujo de I. Billbin. (Fot. Larousse)

salki del Sur se alaba especialmente la palidez de su rostro, comparable a la del claro de luna, mientras que sus hermanas del Norte son lívidas como los cuerpos de los ahogados, y en sus ojos brilla un maligno fuego verde. Aquéllas suelen aparecer envueltas en finos ropajes de bruma, y éstas se muestran siempre desnudas. Las Rusalki del Danubio y del Dniéper entonan canciones melodiosas, que desconocen sus congéneres de los lagos y ríos septentrionales. Las de las regiones del Sur cautivan a los viandantes con su belleza y dulce voz; las del Norte sólo piensan en apoderarse brutalmente del que se acerca por el ribazo a hora intempestiva, sea hombre o mujer, para arrojarlo al agua y ahogarlo. La muerte en brazos de una Rusalka del país del sol y el cielo azul es casi agradable,



Una Rusalka descansando en un árbol. Dibujo
I. Bilibin. (Fot. Larousse)

algo así como una eutanasia; en cambio, las Rusalki de las regiones septentrionales hacen morir a sus víctimas entre crueles y refinados tormentos.

Las leyendas eslavas atribuyen a las Rusalki una doble existencia, que les permite vivir como seres acuáticos y como terrestres, en los bosques. Hasta comienzos de verano —precisamente hasta la « semana de las Rusalki »— habitan en el seno de las aguas, y en este período las abandonan para trasladarse a los bosques, donde se acomodan en un sauce llorón o en un abedul de finas y largas ramas inclinadas sobre el agua, que previamente han elegido. Por la noche se balancean en ellas

a la luz de la luna, conversan, descienden a un claro del bosque y se entregan a la danza. Los eslavos de las regiones meridionales creen que en los lugares donde las Rusalki ponen su pie para danzar, el césped es más ufano, y el trigo más abundante.

Sin embargo, su acción puede ser también maléfica. Cuando jueguean en el seno de las aguas, pueden trepar por la rueda del molino y atascarlo, así como romper las muelas, causar daños en los diques y destruir las redes de los pescadores.

Entra también en sus posibilidades el enviar tormentas y lluvias torrenciales a los campos, y a veces se divierten robando hilos y telas a las mujeres mientras están dormidas. Afortunadamente, existe un medio seguro para combatir la actividad maléfica de las Rusalki: basta tener en la mano una hoja de ajeno, que es una « hierba maldita ».

Los mitos relativos a las Rusalki son especialmente reveladores, por cuanto reflejan las creencias generales de los eslavos sobre la muerte y los difuntos.

Mientras el Sol no sigue aún « el camino del verano », las Rusalki, en su calidad de almas de los desaparecidos, pueden permanecer en las aguas frías y oscuras. Pero tan pronto éstas reciben la luz y el calor del astro de la vida, dejan de ser el lugar más adecuado para cobijarlas. Entonces, las Rusalki vuelven a habitar en las ramas y las copas de los árboles, que es la morada de los muertos.



Rusalki tratando de atraer a un joven. Composición de Tcheko Potocka. (Fot. Larousse)

DIVINIDADES DE LA CIUDAD Y DE LA GUERRA

Ya hemos dicho que en los confines del mundo eslavo, donde estas poblaciones entraron en contacto con otros grupos étnicos — escandinavos y germánicos —, su mitología perdió el aspecto primitivo y rústico que la caracterizó en sus comienzos, y apareció con nuevas formas, menos simplistas.

En nuestra época, algunos investigadores rusos se muestran incluso dispuestos a distin-

neos. Además, en 1857 fue descubierta en Gailitzia, a orillas del río Zbruch, una estatua de Sviatovit, que podía considerarse como una réplica burda y simplificada de la que había en su principal santuario, levantado en Arcona.

La estatua existente en Arcona, instalada en un riquísimo templo, era de un tamaño enorme, y tenía cuatro cabezas que miraban a cuatro frentes opuestos. En su mano derecha llevaba un cuerno de toro lleno de vino, y a su lado aparecían, colgados, un cuchillo muy grande, una silla de montar y un arnés. Por último, en el interior del templo vivía un caballo blanco.

Una vez al año, el sumo sacerdote examinaba el contenido del cuerno de toro que sostenía Sviatovit. Si aún contenía vino en bastante cantidad, ello era de buen augurio y presagiaba un año próspero y feliz; pero si el líquido había disminuido sensiblemente, no había más remedio que resignarse a un año de escasez y privaciones.

El caballo blanco de Sviatovit, mantenido con el dinero del templo y adorado a la par que su divino dueño, estaba también en situación de revelar lo por venir. Los sacerdotes hincaban en el suelo cierto número de lanzas formando hileras, y hacían pasar al animal a través de ellas; si el recorrido se producía sin contratiempos, es decir, sin caer derribada ninguna lanza, lo por venir se anunciaba como halagüeño.

En el templo se guardaba un estandarte de guerra, que los sacerdotes mostraban a los fieles de Sviatovit cuando emprendían una expedición. Además de los sacerdotes, en el santuario había un destacamento de trescientos hombres, destinados a la custodia del lugar.

Los antiguos cronistas afirman que en los pueblos de la rama occidental del mundo eslavo eran adoradas, además de Sviatovit, otras divinidades de carácter guerrero, tales como Rugievit, que iba armado con ocho puñales, siete de los cuales los llevaba en el cinto, y el octavo, en la mano derecha; Iarovit, que se protegía con un enorme escudo de oro, escudo al que se rendía culto como si se tratase de un objeto sagrado; tenía también estandartes, que sus fieles llevaban consigo, junto con el escudo, cuando emprendían una campaña; y, por último, Radigast, que blandía un hacha de dos filos, ostentaba sobre su pecho una cabeza de toro y cubría su rizada cabeza con un cisne, que tenía las alas desplegadas. Era el dios del honor y de la fuerza, considerado como un consejero seguro.

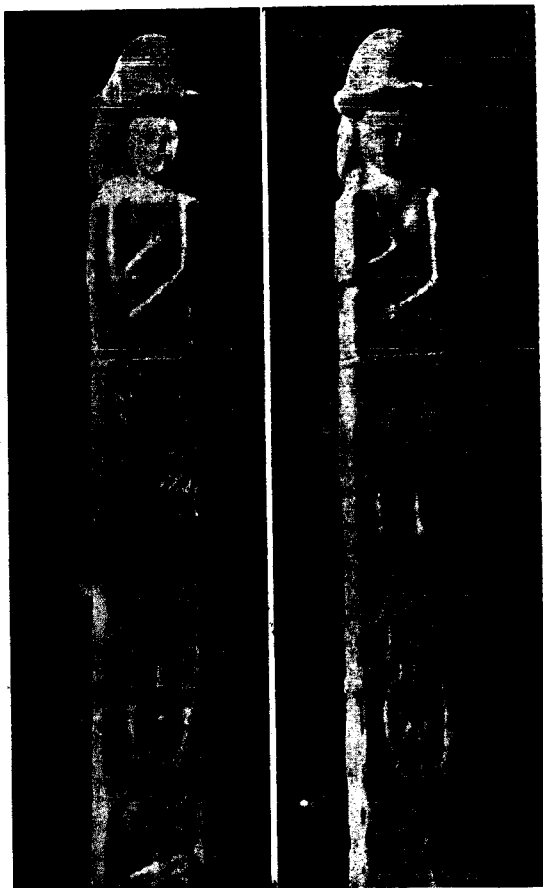


Adoración del dios Sviatovit entre los eslavos bálticos. Composición de I. Bilibin. (Fot. Larousse)

guir en el paganismo eslavo *dos* mitologías (y casi dos religiones). Una de ellas es la que acabamos de caracterizar, y que puede considerarse común a las grandes masas populares — agricultores, cazadores y pastores —; la otra corresponde a las clases superiores, a los habitantes de las ciudades y de los recintos fortificados.

Sea lo que fuere de estos puntos de vista, lo que sí puede darse como seguro es que los eslavos del litoral báltico, así como los de Kiev, conocieron una mitología más evolucionada que la que tuvo como única base religiosa la simple adoración de los fenómenos de la Naturaleza y de sus fuentes elementales.

Los eslavos del Báltico, es decir, los de la desembocadura del Elba, los de la Isla de Rugen, etc., adoraron a una divinidad llamada Sviatovit, acerca de al cual algunos cronistas antiguos, como Helmgoß y Sajón el Gramático, nos han dejado testimonios casi contemporá-



Estatua, llamada «de Sviatovit», hallada cerca de Husjiatyn (Galitzia). Columna cuadrada, de 2,70 m. de perímetro; cada una de las cuatro caras lleva en la cúspide un personaje, identificado arbitrariamente con el dios Sviatovit

Resulta difícil afirmar si estos dioses eran idénticos a Sviatovit o, por el contrario, se trataba de divinidades con personalidad propia y distinta. Pero, al menos, estaban unidos por una característica común: la de ser dioses de la ciudad y de la guerra.

A juzgar por el testimonio de una antigua «crónica», Sviatovit era considerado como el «dios de los dioses», de suerte que los demás, comparados con él, sólo eran una especie de semidioses. A la manera de Svarog, era padre del sol y del fuego; asimismo era el dios de la abundancia, como lo indica su emblema: un cuerno de toro lleno de vino. Pero lo que predominaba en él era su carácter guerrero, y, como tal, se le reservaba siempre su parte en el botín de guerra.

En el otro extremo del Mundo encontramos una divinidad análoga a Sviatovit: el dios Perun. El origen de este nombre se remonta a la época indoeuropea. Entre los hindúes se dio el

apelativo de Parjanya al dios Indra, nombre que se suele vincular a la misma raíz que aparece en Perun, palabra, por lo demás, muy divulgada en las lenguas eslavas: además del ruso Perun, existen las formas polaca, Pioruno; checa, Peraun, y eslovaca, Peron; en lituano figura el nombre Perkaunas. En la *Mater Verborum* (1202), Perun es traducido por Júpiter. Si recurrimos a la lengua popular polaca, no sólo encontraremos una interpretación semántica del nombre Perun, sino también una explicación mitológica de la divinidad; en polaco *piorun* significa «rayo».

En cuanto a la imagen del dios, ni la Historia ni la tradición nos procuran una imagen precisa. Sólo sabemos que, a fines del siglo X de nuestra Era, tenía en Kiev una talla de madera. Sin duda alguna, Perun fue el dios de la guerra, no sólo porque el rayo fue considerado por los eslavos paganos como el arma divina más terrible, sino también porque los testimonios de las viejas crónicas rusas son muy explícitos en el sentido de vincular estrechamente la guerra con la figura de Perun. Cuando los primeros soberanos de Kiev terminaban, mediante una paz honrosa, un conflicto armado con los griegos, sus



Perun y otros dioses. Composición de Tcheko Potocka. (Fot. Larousse)

tropas invocaban el nombre de Perun en su juramento. Así, leemos en una antigua crónica que « Olga — una de las primeras soberanas — conducía a sus soldados a la batalla. Según la ley rusa, juraban sobre las armas e invocaban a Perun ». Y en otro lugar : « Igor — príncipe de Kiev — ascendió a una colina donde se veneraba un ídolo de Perun, y depositó allí sus armas, su escudo y todo su tesoro ».

El historiador griego Procopio (siglo vi) nos procura un curioso testimonio acerca de la religión eslava. Este testimonio se refiere probablemente a Perun, considerado desde el punto de vista de su relación con las demás divinidades : « Es el dios protector de los rayos y aquel a quien los eslavos reconocen como señor del Universo ».

Esta mitología de carácter bélico, en la que se entremezclan elementos extranjeros — no hemos de olvidar que el principado de Kiev fue fundado por *variags*, guerreros escandinavos —, hubo de influir en la mitología de tipo rústico, de la que se encontró muy apartada al principio.

Como ejemplo de esta influencia podemos citar el « dios de los rebaños », Voloss (o Veless), divinidad de origen y carácter rústico, que más tarde fue asociada a las empresas guerreras de Perun. El monje Nestor, autor de la célebre *Crónica*, refiere que los soldados de la princesa Olga « juraban sobre sus armas e invocaban a su dios Perun y a Voloss, dios de los ganados ». En un tratado de paz que el príncipe Sviatoslav concluyó con los griegos, éste declaró junto, con sus guerreros : « Atémonos por nuestro juramento ante el dios en quien creemos — Perun — y ante Voloss, el dios de los rebaños ».

Otro ejemplo no menos curioso de este influjo de la mitología bélica sobre la rústica lo constituye la metamorfosis que sufrió la figura de la Zoria (Aurora), a quien ya nos hemos referido. Mientras permaneció al lado del Sol, dios de la luz, sólo fue la guardiana de las puertas de su palacio ; pero cuando fue puesta en relación con Perun, la suave Zoria apareció con los rasgos de una virgen guerrera y armada, protectora de los combatientes, a quienes amparaba con su largo velo. Para alcanzar su protección era invocada en los siguientes términos, de uso corriente todavía en el siglo xix.

« Desenvaina, ¡oh, virgen!, el sagrado puñal de tu padre ; ponte la coraza de tus antepasados y tu casco de valiente guerrera ; ensilla tu caballo negro y sal a campo abierto. Allí encontrarás a una poderosa gente armada. Cúbreme con tu

manto, virgen mía, y protégeme contra toda fuerza enemiga, contra el mosquetón y la flecha, contra cualesquiera adversarios y armas, contra el arma de madera y de hueso, contra la de hierro, de acero y de cobre ».

También los Vientos — « nietos de Striborg », el dios del viento — toman un aspecto guerrero específico, y « arrojan flechas del lado del mar ».



El príncipe Igor sellando la paz con los griegos ante la estatua del dios Perun. (Interpretación romántica de las divinidades eslavas.) Tomado de *Karamsire pittoresque*

Los eslavos que, por habitar en determinados territorios, como Lusacia, Bohemia y Polonia, estaban en contacto con la raza germánica, no se limitaron a poblar sus bosques con Lechi y Rusalki, sino que crearon además una diosa de la caza. Esta divinidad, imaginada como una joven y hermosa doncella, montada en brioso corcel y seguida por su jauría, cabalgaba, empuñando su arma, por los bosques del Elba y los Cárpatos. Por la estructura de su nombre — Diiwica entre los servios de Lusacia ; Devana entre los checos, y Dziewona entre los polacos — pudo ser relacionada con Diana.

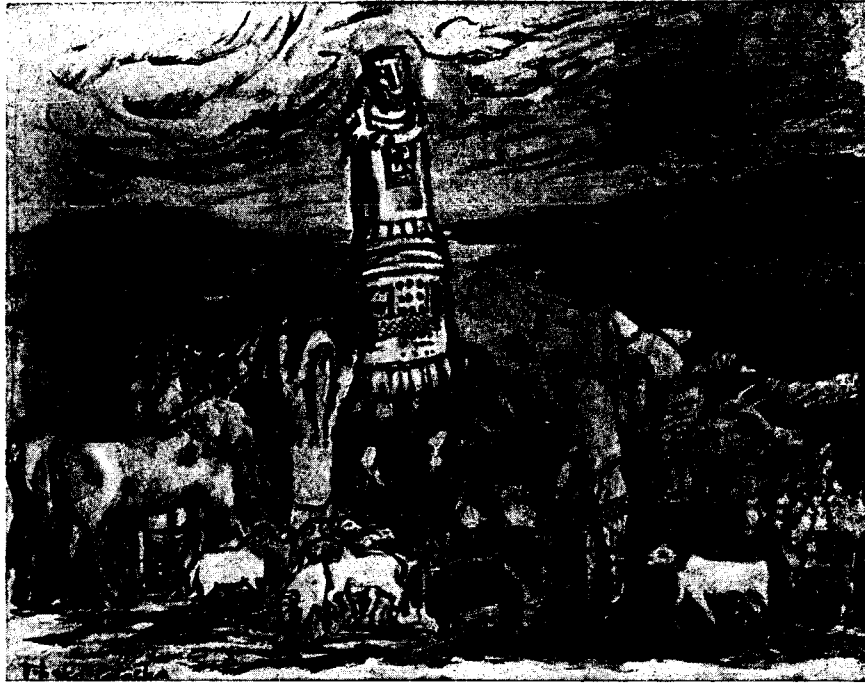
Es de notar que si Sviatovit tuvo en Arcona un templo y un culto servido por sacerdotes ; los eslavos del resto del país no conocieron los santuarios, y mucho menos un cuerpo sacerdotal.

En Kiev, el ídolo de Perun se levantaba en una colina, bajo las estrellas, y las funciones del culto las desempeñaba el Kniaz (o príncipe), jefe militar de la «ciudad», y bastaba que el soberano

rural y abandonó sus funciones y atributos guerreros, e incluso cuando el Cristianismo penetró en estas regiones agrícolas, no dejó de recordarse en ellas a Voloss. En el siglo XIX, las campesinas

rusas conservaban todavía la costumbre de «rizar los cabellos de Voloss». Durante la cosecha dejaban en el campo una gavilla de trigo, cuyas espigas se ocupaban en «rizar», lo cual constituía, sin duda, el vestigio de un sacrificio pagano.

Poco a poco, Voloss, sin sus aditamentos guerreros, volvió a su condición primitiva de simple pastor y buen guardián de sus rebaños. Y si Perun siguió viviendo en el recuerdo de los eslavos de la época posterior al principado de Kiev, fue gracias a haberse convertido en un divino agricultor, que conducía su prodigioso arado por un cielo de cobre.



Consagración de los rebaños al dios Veless. Composición de Tcheko Potocka.
(Fot. Larousse)

quisiese cambiar de religión — como ocurrió al príncipe Vladimiro de Kiev — para que todos sus funcionarios y soldados y, en general, los elementos dirigentes de la ciudad se viesen obligados a seguir su ejemplo. Cuando, en 988, Vladimiro de Kiev resolvió convertirse a la ortodoxia bizantina, todos sus guerreros recibieron el bautismo siguiendo las órdenes de su jefe, y el ídolo de Perun fue derribado y arrojado al Dniéper, sin que la Historia registre ni siquiera un conato de lucha por parte de los fieles del dios. Esto sólo puede explicarse diciendo que tal divinidad, así como su mitología, no constituyeron una creencia verdaderamente popular, sino que fueron la de la casta guerrera dominante, de suerte que cuando ésta renunció a su fe, nadie salió en defensa del dios abandonado.

En los rarísimos casos en que la población rural guardó un vago recuerdo de la mitología ciudadana y guerrera, la retocó a su gusto. Así, los rusos blancos, si bien dejaron a Perun armado con su arco, en vez del carro de combate le asignaron una sencilla muela, sobre la cual recorre el cielo.

En cuanto a Voloss, a raíz de la instauración, en Kiev, de la fe cristiana, volvió a su medio

DIVINIDADES DE LA ALEGRÍA

Además de las divinidades que ya conocemos, la mitología eslava puede presentar todavía un nuevo grupo, interesante y pintoresco en extremo: el de los dioses de la alegría, Yarilo y Kupala.

Se ha pretendido interpretar el nombre Yarilo a través del griego *Eros*, transcribiéndolo como Erilo, explicación que, de ser aceptable, simplificaría mucho la investigación acerca de este dios de la mitología eslava, una de cuyas atribuciones es la del amor carnal. Pero, en realidad, parece más bien que hay que vincular a Yarilo con el adjetivo *yary*, que significa «ardiente», «apasionado», «desenfrenado». Por otra parte, cuando hay que referirse al trigo sembrado en primavera, se emplea la palabra *yarovoi*, en oposición a *ozimoi*, término que deriva de *zima*, «invierno», y alude al trigo sembrado en otoño. He aquí, pues, que el nombre de Yarilo está vinculado a la idea de la regeneración en primavera y a la de la pasión sexual.

El culto a Yarilo se difundió y enraizó en las poblaciones eslavas hasta tal punto que

incluso en los siglos más alejados de los propiamente paganos, fue necesario tomar medidas para atajarlo. Así, a fines del siglo XVIII, el obispo ortodoxo de Voroneg, Mons. Tikhon, dictó ordenanzas muy severas contra los fieles de su diócesis que se entregasen a prácticas de este culto. Sus sermones nos ilustran sobre el « antiguo ídolo » Yarilo, que adoraban los eslavos paganos y en cuyo honor organizaban « manifestaciones de regocijo y juegos satánicos » que duraban varios días.

En las leyendas populares de la Rusia Blanca se ha conservado una curiosa descripción del aspecto exterior del dios Yarilo, el cual aparece como un joven apuesto que cabalga sobre un caballo blanco y se envuelve en una capa del mismo color; lleva en la cabeza una corona de flores silvestres, va descalzo, y con la mano izquierda sujeta un haz de espigas.

En el rito pagano consagrado a Yarilo y en las fiestas populares que se le dedicaron en plena Era cristiana, entraban dos elementos.

En su calidad de dios de la primavera y de la fecundidad, ciertas regiones eslavas le tributaron culto en esta estación, durante el período de las primeras siembras. En el siglo XIX, las jóvenes campesinas de Rusia Blanca se reunían para elegir la más hermosa de entre ellas. La elegida, tras ser vestida con el ropaje blanco de Yarilo y ceñirle en las sienes una corona de flores, era colocada sobre un caballo blanco, y en torno a ella se formaba un *khoroode* — curiosa réplica eslava del coro antiguo —, constituido por muchachas, adornadas también con flores, que danzaban en círculo. La fiesta se celebraba en los campos recién sembrados, en presencia de los ancianos de la localidad. El *khoroode* entonaba una canción de alabanza al dios por los beneficios recibidos de él:

Donde pone su planta,
crece abundante el trigo.
Donde miran sus ojos
granjan las espigas...

En verano se celebraba el rito de los « funerales » de Yarilo. Esta solemnidad, muy difundida entre los eslavos del Este y del Oeste, subsistió durante muchos siglos, y contra ella tuvieron que luchar los predicadores cristianos, sobre todo en Rusia.

Durante estas fiestas, hombres y mujeres se reunían para celebrar verdaderas bacanales, en las que se concedía un importante lugar a las libaciones y a la danza. Al ponerse el sol, una imagen de Yarilo, hecha con paja, era colocada en el centro de la reunión simbolizando al dios muerto, y las mujeres, en plena embriaguez de bebidas y bailes, se acercaban al ídolo y gritaban entre sollozos: « ¡Está muerto! ¡Está muerto! ». Se aproximaban luego los hombres, y, tras sacudir la imagen, exclamaban: « ¡En efecto; las mujeres no mienten, pues lo conocen bien

y saben es más dulce que la miel ». Los lamentos y las plegarias duraban todavía mucho rato. Después, el ídolo era retirado, y las mujeres lo acompañaban hasta el lugar destinado para darle sepultura, hecho lo cual, reanudaban la comida, las libaciones y las danzas.

Igual que Yarilo, Kupala era una divinidad de la alegría. Su nombre presenta la misma raíz que hay en el verbo *kupati*, « bañarse », lo cual concierne bien con el hecho de que durante las fiestas de Kupala, que se celebraban en junio, las gentes se sumergían en las aguas de los ríos y se lavaban con el « rocío de Kupala », rocío que se recogía durante la noche anterior a la festividad. La adoración del agua y la creencia en su fuerza mística eran los elementos fundamentales del culto a Kupala.

Esta creencia extendióse mucho entre los eslavos paganos, en cuyas leyendas populares se suele distinguir frecuentemente el « agua muerta » y el « agua viva », cada una con su poder taumáturgico propio. Cuando el héroe de la leyenda cae muerto y su cuerpo es despedazado, el hada vierte sobre los trozos diseminados el « agua muerta », gracias a la cual éstos se unen de nuevo y a continuación los riega con el « agua viva », que resucita definitivamente al héroe.

Los antiguos eslavos sentían gran veneración por las fuentes sagradas, en cuyas cerca-



Árbol de Kupala. Dibujo de Tcheko Potocka.
(Fot. Larousse)



Metamorfosis del bogatyr Volkh o Volga. El bogatyr Volga tenía la facultad de adoptar diversas formas: a la izquierda aparece como un toro salvaje; a la derecha, como un halcón. Composiciones de I. Bilibin. (Fot. Larousse)

nías solían estar los lugares destinados a la plegaria y al sacrificio. En determinadas regiones se conservaba, a fines del siglo XIX, la curiosa costumbre de « pedir perdón al agua ». Para curarse de una enfermedad, la persona que « pedía perdón » arrojaba un trozo de pan al agua y la saludaba repitiendo, por tres veces, las siguientes palabras formularias: « ¡Oh, agua, madre mía, a ti acudo inclinando la cabeza en señal de arrepentimiento! ¡Perdóname, y perdonadme también vosotros, antepasados del agua! ».

Observemos, de paso, que los grandes ríos que bañan los países eslavos — Danubio, Dniéper, Don, Volga — fueron glorificados y casi deificados en las *byliny* rusas, especie de poemas épicos, en las cuales aquéllos eran personificados e identificados con los héroes legendarios, mitad hombres, mitad dioses.

La adoración del agua aparece estrechamente vinculada al culto a Kupala, de suerte que los baños, las abluciones y el arrojar coronas de flores al líquido elemento constituían una parte importante de su rito.

Un lugar no menos importante se reservó a la veneración del fuego. Las hogueras rituales que se encendían en la noche sagrada de Kupala tenían una virtud purificadora, y en torno a las mismas los fieles del dios formaban *khоровodes* y saltaban sobre las llamas.

En las fiestas de Kupala, que siguieron celebrándose con posterioridad a la desaparición oficial del paganismo, la imagen del dios, hecha con paja, aparecía con « atuendo femenino », envuelta en cintas y collares. En varios sitios, el ídolo de paja era adorado con multitud de brazos, en los que suspendían coronas de flores y « objetos de adorno propios de las mujeres ». Por último, al ponerse el Sol, el ídolo era llevado procesionalmente hasta la orilla de un río en cuyas aguas era sumergido, o hacia el fuego sagrado, donde lo incineraban. Los servios paganos no ahogaban el ídolo, sino que se limitaban a bañarlo.

Constituyeron una parte importante del culto a Kupala la adoración de los árboles, de las hierbas y de las flores.

Durante la ceremonia se colocaba la imagen del dios al abrigo de un árbol, « cortado » e hincado en el suelo, que entre los eslavos del Báltico era el abedul. Para escogerlo, las mujeres, tirando de un carro, se dirigían en procesión al bosque, y luego el abedul era trasladado solemnemente al lugar en que debía celebrarse la fiesta. El árbol sólo conservaba las ramas cimeras, que formaban una especie de corona en torno a su copa, y con el mismo tono solemne era hincado en el suelo y adornado con coronas de flores. Es interesante observar que estas ope-

raciones las realizaban exclusivamente las mujeres, pues los hombres no podían tocar el árbol sagrado.

Ante el árbol se celebraban sacrificios, que consistían especialmente en matar un gallo.

El lado más pintoresco y misterioso del culto a Kupala era, sin duda alguna, la búsqueda de hierbas y flores mágicas y sagradas. Cuando llegaba el día de la fiesta, al amanecer se buscaba la *plakuna-trava*, es decir, la «hierba de las lágrimas» (*Bot.*, *Salicaria*), cuya raíz tiene la propiedad de sojuzgar a los demonios impuros. Para ello, el hechicero que la posee sólo tiene que recitar el siguiente exorcismo: «¡Oh, hierba de las lágrimas! ¡Oh, hierba de las lágrimas! Lloraste mucho, durante largo tiempo, pero no alcanzaste gran cosa. ¡Que tus lágrimas no corran por los campos; que tus sollozos no resuenen en el mar azul! Atemoriza a los demonios malignos, a los seres semidiabólicos y a la viejas hechiceras. Si no consigues sujetarlos, ahógalos entre lágrimas. Si escapan a tu mirada, enciérralos en abismos y precipicios. Y que se plantenga firme mi palabra por los siglos de los siglos».

Durante el día tenía que recogerse la *razryv-trava*, es decir, «la hierba que rompe» (*Bot.*, *Saxífraga*). Esta hierba tenía la propiedad de quebrar el hierro, el oro, la plata y el cobre, que quedaban reducidos a partículas pequeñísimas por un solo contacto. Cuando la hoz topa con una saxífraga, la herramienta queda inutilizada, y entonces hay que apartar las hierbas segadas y arrojarlas al agua; las que flotan en la superficie pertenecen a «la hierba que rompe».

Existe otra hierba «innominada», que tiene un poder más misterioso aún, pues el que la lleva consigo adivina el pensamiento de los demás.

Sin embargo, la hierba de Kupala por antonomasia es el helecho, pues, según los mitos y leyendas populares, sólo da flores — o, para hablar con exactitud, una flor — una vez al año, en la noche de Kupala. Esta planta tiene un poder ilimitado. Quien tiene la suerte de haberla cogido, ve cómo ante él doblan su cerviz los reyes y potentados de la tierra. Además, sojuzga los demonios, sabe dónde se encuentran los tesoros, y por doquier se le abren las puertas, tanto para darle acceso a las riquezas más fabulosas como para acercarlo a las más bellas mujeres.

Pero la «flor de fuego» del helecho, la flor de Kupala, está guardada celosamente por los demonios. Para conseguirla hay que estar en pleno bosque antes de la medianoche, momento en el cual hace su aparición la flor mágica. El botón de la flor sube a lo largo de la planta como si se tratase de un ser vivo, cumple su maduración, y al filo de la medianoche revienta, dando una flor de fuego tan luminosa y deslumbrante, que los ojos no pueden resistirla. Entonces, el atre-

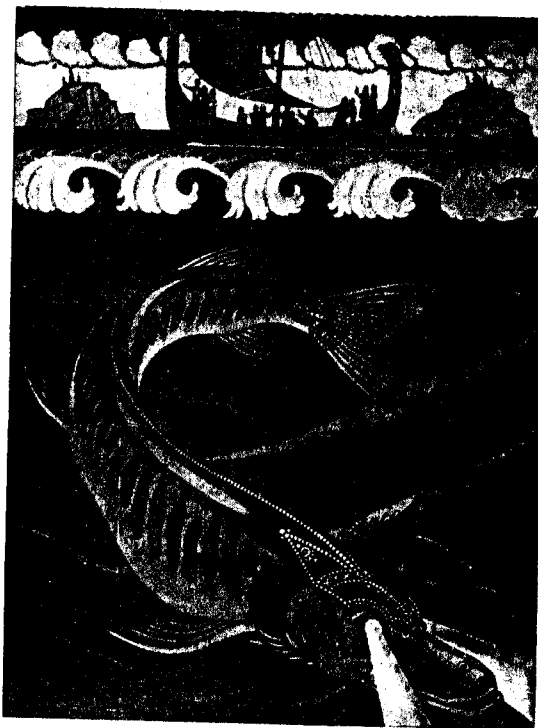
vido que quiere apoderarse de este prodigio vegetal tiene que trazar en torno al mismo un círculo mágico y no salir más de él. Tampoco ha de dejarse intimidar por ciertos monstruos, que, en rigor, no son sino demonios, ni contestar a las voces que lo solicitan. Si lo hace, puede darse por perdido.

Durante la noche de Kupala, los árboles gozan del privilegio de desprenderse del subsuelo y conversar a voluntad entre sí, empleando un lenguaje enigmático que sólo puede comprender el feliz mortal que posee la flor de Kupala, la «flor del fuego».

LA MITOLOGÍA PAGANA ENTRE LOS ESLAVOS DE LA ERA CRISTIANA

A través de estas páginas hemos tenido ocasión de comprobar, varias veces, sensibles supervivencias y reminiscencias del paganismo en plena Era cristiana.

Vencida por el Cristianismo en su principal baluarte — el reino de los dioses de la ciudad y de la guerra —, la mitología pagana se incrustó profundamente en enormes grupos de población campesinos, en los cuales se formó como una especie de simbiosis pagano-cristiana. Esto se produjo especialmente entre los eslavos ortodoxos y, sobre todo, en Rusia, donde el



El bogatyr Volga metamorfoseado en lucio. Composición de I. Bilibín. (*Por Larousse*)



El bogatyr Sviatogor tratando de arrancar la alforja que contenía el peso de la Tierra. Composición de I. Bilibin. (Fot. Larousse)

clero rural se mostró más bien tolerante con esta coexistencia de ambas creencias.

Fuente inapreciable para el estudio de estas curiosas supervivencias del paganismo entre los eslavos de la Era cristiana la constituyen las célebres *byliny* — plural de *bylina*, derivado de *byl*, que significa « lo que ha sido » —, es decir, los poemas épicos y heroicos del pueblo ruso.

Las *byliny* se dividen en dos ciclos, que tratan, respectivamente, de los bogatyr (hombres de pro) « de más edad » y de los bogatyri « jóvenes ». El primer ciclo, que es el más antiguo, está lleno de elementos míticos.

La *bylina* que trata del bogatyr Sviatogor, presenta a éste como un ser tan extraordinariamente fuerte, que lleva su propia fuerza « como una pesada carga ». Sviatogor, en su orgullo, proclama que desearía encontrar un sitio en el que se encontrase todo el peso de la Tierra, para levantar ésta de una vez. En la estepa encuentra una pequeña alforja; la toca con el bastón y no cambia de lugar; le aplica su dedo y tampoco cede. Entonces, sin apearse, intenta cogerla con su mano, pero no puede moverla:

Recorro el mundo desde hace muchos años,
y jamás me encontré con un caso parecido.
¡Una insignificante alforja,
que no puede hacerse cambiar de sitio; que no cede;
[que no hay cómo moverla!

Por último, echa pie a tierra, coge la alforja con ambas manos y la levanta sobre sus muslos; pero al instante siente cómo sus piernas penetran en el suelo, y se hunde hasta las rodillas. Luego se da cuenta de que lo que corre por su rostro no son lágrimas, sino sangre y de que jamás podrá levantarse del lugar en que está clavado. Así fue en efecto.

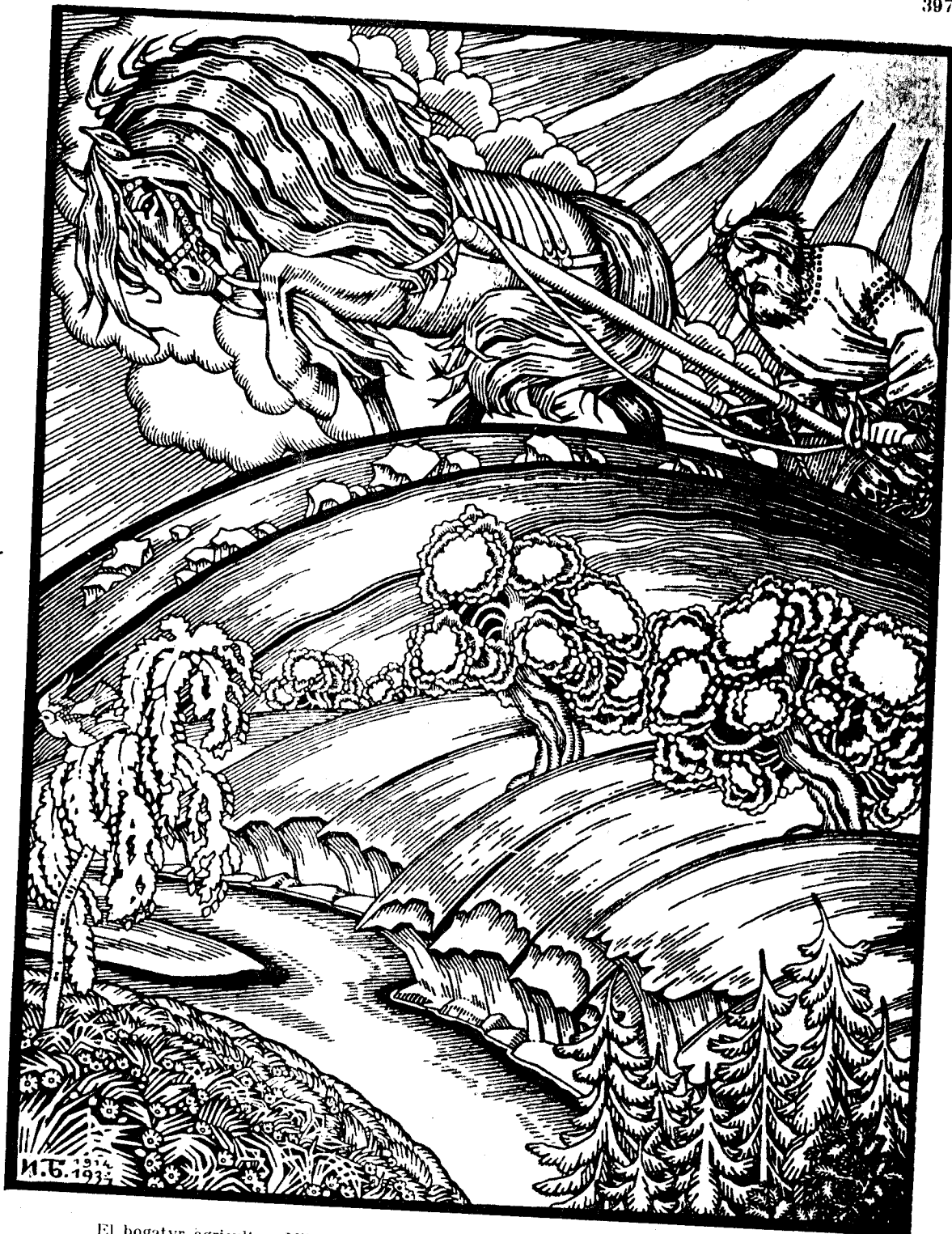
El divino y misterioso poder de la Madre-Tierra-Húmeda queda reflejado a la perfección en este poema.

En otra *bylina* se nos presenta a un campesino prodigioso, el bogatyr Mikula, que tiene un « diminuto arado » de madera, tan pesado, que no pueden moverlo un compacto grupo de bogatyri, y, en cambio, él lo levanta con una sola mano. El caballito de Mikula es más veloz que los más raudos corceles, pues « a Mikula lo ama la Madre-Tierra-Húmeda ».

La *bylina* que describe las gestas del bogatyr Volkh, o Volga, presenta a éste como un ser mítico, con poder para transformarse en un « claro halcón », en un « lobo gris », en un « blanco toro de áureos cuernos » y en una « diminuta hormiga, de la clase que sea ». Esta *bylina* es notable también por su nombre; en efecto, Volkh es una deformación del término *Volkhv*, que significaba, entre los eslavos paganos, « sacerdote y brujo ».



Los viajeros (los Kaliki) llaman a la ventana de la isba de Ilia-Murometz, paralizado a la sazón, y van a devolverle su vigor. Composición de I. Bilibin. (Fot. Larousse)



El bogatyr agricultor, Mikula Selianinovich. Composición de I. Bilibin. (Fot. Larousse)

Sin duda alguna, todos estos personajes tienen un inequívoco carácter mítico, pero en ellos el fondo mitológico pagano está recubierto por una pátina cristiana. «Sviatogor pudo conocer, finalmente, el peso de la Tierra, que ansiaba mover; pero Diod lo castigó por su insensato orgullo». Tal es la conclusión de la *bylina*.

Mikula, el labrador prodigioso, no oculta que «tiene necesidad de la ayuda de Dios para arar la tierra y llevar a buen término su trabajo».

Incluso Volkh, que tiene toda la apariencia de un hombre-lobo y que es «entendido en hechicería», emplea sus artes misteriosas en defender la ciudad de Kiev contra los pérfidos intentos del «Zar indio», que quiere «reducir a humo y ceniza las iglesias de Dios».

Esta mezcla de elementos paganos y cristianos es también importante en las *byliny* relativas a los bogatyri más jóvenes.

El más popular de estos bogatyri es Ilia-Murometz, «hijo de campesino» — el nombre Ilia significa Elías, y Murometz, oriundo de Murom —. Las numerosas *byliny* dedicadas a él tienden a darle los mismos rasgos que caracterizan al dios del rayo, Perun.

El caballo de Ilia-Murometz, en vez de correr a ras de suelo, vuela por los aires, «sobre el bosque inmóvil, y a menor altura que la nube que transita por el cielo». La flecha que el héroe

dispara con su arco maravilloso es semejante a la que arroja el arco divino de Perun. Derriba las cúpulas de las iglesias y parte en delgadísimas hojas el tronco de las robustas encinas.

La fuerza de Ilia tiene un origen mítico. Nació inválido y tuvo que «permanecer sentado» durante treinta y tres años, sin poder levantarse, hasta que, cierto día, unos cantores vagabundos que acertaron a pasar, le dieron a beber la «bebida de miel». Desde aquel instante se sintió poseído de «una extraordinaria fuerza».

El bogatyr Ilia es un buen cristiano, y jamás inicia sus proezas, que lo caracterizan como un hombre de pro, sin contar con una bendición, que recibe de sus ancianos padres. Defiende la fe de Jesucristo contra los infieles, y cuando está próxima a morir, construye una catedral en Kiev, proeza tras la cual «muere petrificado», «conservándose intacto su cuerpo».

En la *bylina* referente al bogatyr Potok-Mikhailo-Ivanovich encontramos vestigios de unos funerales paganos, ceremonia durante la cual la esposa eslava, a juzgar por ciertos testimonios, se mataba para poder seguir a su marido difunto. Cuenta la *bylina* que al caerse el bogatyr Potok-Mikhailo-Ivanovich, tanto él como la novia prestaron el juramento de no sobrevivir el uno al otro. Un año y medio después de la boda murió la joven esposa de Potok, y el bogatyr, fiel a su palabra, mandó cavar una «extensa y profunda» fosa, llamó luego a «unos popes, asistidos por diáconos», y, después de dar sepultura a su mujer, descendió él a la tumba vistiendo su armadura y sin abandonar su caballo. «Cubriéndolo todo con una plancha de roble, sobre la que echaron arena amarilla, y se dejó un intersticio para una cuerda, atada por el otro cabo a la campana de la catedral». Finalmente, se colocó sobre el túmulo una cruz de madera. Quedóse en el interior el bogatyr Potok, con su valiente cabalgadura, desde el mediodía hasta la medianoche, y «para cobrar ánimo fue encendiendo velas de cera». Al filo de medianoche «estaban reunidos en torno suyo todos los reptiles», y «luego apareció la gran serpiente» que «abrsa con su llama de fuego». Empuñó Potok su cortante sable, y después de dar muerte al monstruo, le cercenó la cabeza, «con la que untó el cadáver de su esposa», la cual resucitó al momento. Entonces, Potok, tirando de la cuerda, tocó la campana de la catedral y acudieron a sacarlos de su encierro. Los popes los rociaron con agua bendita y «les ordenaron que viviesen como antes». Potok vivió hasta una edad muy avanzada, y a su muerte, «enterraron a su mujer, viva, con él, en la tierra húmeda».

En otras *byliny* relativas a los bogatyri menores aparecen personificados, en forma de héroes legendarios, los grandes ríos eslavos: Dambio, Dniéper y Don.

Las *byliny* citadas hasta aquí se refieren a los bogatyri de Kiev; pero las hay también



El bogatyr Ilia-Murometz tratando, en vano, de romper el ataúd en el que se ha encerrado imprudentemente su compañero, el bogatyr Sviatogor. Composición de I. Bilibin. (Fot. Larousse)

consagradas a los bogatyri de Novgorod, que contienen asimismo gran cantidad de elementos paganos y mitológicos, mezclados con ideas cristianas. Tales son, por ejemplo, las *byliny* del rico mercader Sadko, que, con sus barcos, navega por el «mar azul».

En uno de sus viajes, el buque de Sadko «detúvose de improviso en medio del mar», sin poder seguir adelante. Entonces recordó su dueño que en los doce años que navegaba por el mar azul, «jamás pagó tributo al Zar del Mar». Apresuróse, pues, a llenar una gran copa con «plata pura», otra con «oro rojo», y una tercera, con «perlas raras», las puso sobre una tabla y arrojó todo al agua. Pero «la tabla, no obstante

su gran peso, no se sumergió, sino que flotó como un barco». Sadko interpretó el hecho en el sentido de que el Zar del Mar rechazaba cuanto se le ofrecía de valor material, y exigía «la cabeza de un hombre». Echáronse suertes, y por imperativo del destino le correspondió al propio Sadko descender a los dominios del Zar del Mar. Tomó consigo Sadko un icono de San Nicolás y sus *guzli* — instrumentos de cuerda —, bajó de su navío, acomodóse en la tabla, de pequeñas dimensiones, y púsose a dormir, para despertar en un «palacio de luciente pedrería». Una vez allí, hizo sonar sus *guzli* ante el Zar, el cual se entregó, frenético, a la danza, pero con su desasosegado baile fue causa de que se desencadenara una tempestad, a consecuencia de la cual, «cabezas inocentes murieron sobre el mar». Para cortar la danza y terminar con la tormenta, Sadko rompió las cuerdas de sus *guzli*.

Tras su milagroso y feliz retorno a la tierra, Sadko emprendió otra navegación, que duró doce años, por el río Volga. Cuando sintió deseos de regresar a Novgorod, «cortó una enorme raja de pan, aderezóla con sal y la depositó sobre las aguas del río». El Volga, para agradecerle su obsequio, le habló con lenguaje humano y le encargó fuese a saludar a «su hermano, el Lago Ilmen», el cual, en correspondencia a su atención, le dijo que calara en sus aguas tres grandes redes. Éstas se llenaron en seguida de peces,

que, transportados a los depósitos de Sadko, quedaron convertidos en plata.

Místico y mítico a la vez es también el final de los bogatyri, tal como se nos cuenta en una



El bogatyr Ilia-Murometz combatiendo contra el bandido Ruisenor. Estampa popular del siglo XIX

bylina titulada: *Por qué no hay ya «bogatyri» en la Santa Rusia.*

Después de un combate afortunado, uno de los bogatyri tuvo la imprudencia de exclamar, en un arranque de orgullo: «¡Si se presenta ante nosotros un poder del más allá, también lo derrocaremos!». Inmediatamente aparecieron dos guerreros misteriosos, que provocaron a los envalentonados bogatyri; un de estos les dio muerte y cortó su cuerpo en dos mitades, pero cada uno de estos trozos generó un nuevo guerrero, con lo que ya fueron cuatro, y «todos vivos». Repitióse la matanza, y en lugar de estos cuatro salieron ocho nuevos, «todos vivos» también, y así en una serie interminable. «Por espacio de tres días, tres horas y tres escasísimos minutos», los bogatyri se batieron contra «el poder del más allá», que se multiplicaba incesantemente. Por último, los que un día se creyeron imbatibles tuvieron miedo y «corrieron a refugiarse en las montañas de piedra, en las cavernas sombrías». Pero a medida que entraban en ellas iban quedando petrificados. «Desde entonces no hubo ya bogatyri en la Santa Rusia».

Voloss, el dios de los rebaños, parece haber «transmitido» sus funciones y atributos a San Vlas (o Vlassy, es decir, Blas). El 11 de marzo, día de San Vlas, «la vaca empieza a calentar sus flancos» al sol. Incluso una oración dirigida a San Vlas tiene muchos puntos de contacto, por

rara coincidencia, con una antigua invocación : « San Vlas, danos la suerte de que nuestras vacas tengan suave pelaje, y que nuestros bueyes estén bien nutridos ».

En Rusia, durante las epizootias, se coge un icono de San Vlas, y, « sin sacerdote alguno », es trasladada al lugar donde están los animales enfermos. Suele atarse por la cola una oveja, un carnero, un caballo y una vaca, para despeñarlos

fuego hasta hacerlos desaparecer completamente.

Es interesante observar que los santuarios consagrados a San Vlas están edificados siempre en las inmediaciones de antiguos pastizales.

Muchas costumbres de la época del paganismo se incorporaron al complejo de ceremonias religiosas de los eslavos cristianos, y, como ejemplo, podemos citar el hecho de que, después del entierro, suele invitarse a los amigos del difunto a reunirse en un banquete fúnebre, que empieza tan pronto como se ha regresado del cementerio. Este acto, en el que se come y bebe copiosamente, es un vestigio de la antigua *trizna*, festín que los eslavos paganos consagraban al espíritu del muerto.

Durante la semana de Pascua, las familias ortodoxas de muchas regiones eslavas se trasladan a los camposantos para comer y beber sobre las tumbas de sus deudos y antepasados, derramando luego el resto de la bebida sobre la sepultura.

A menudo, las supersticiones paganas llegan incluso a invadir el recinto sagrado de los templos. Por ejemplo, el exorcismo que debe recitar el feliz mortal que está en posesión de la « hierba de las lágrimas », la cual se recoge el día de Kupala, sólo puede ser oído en el interior de la iglesia, ante los iconos.

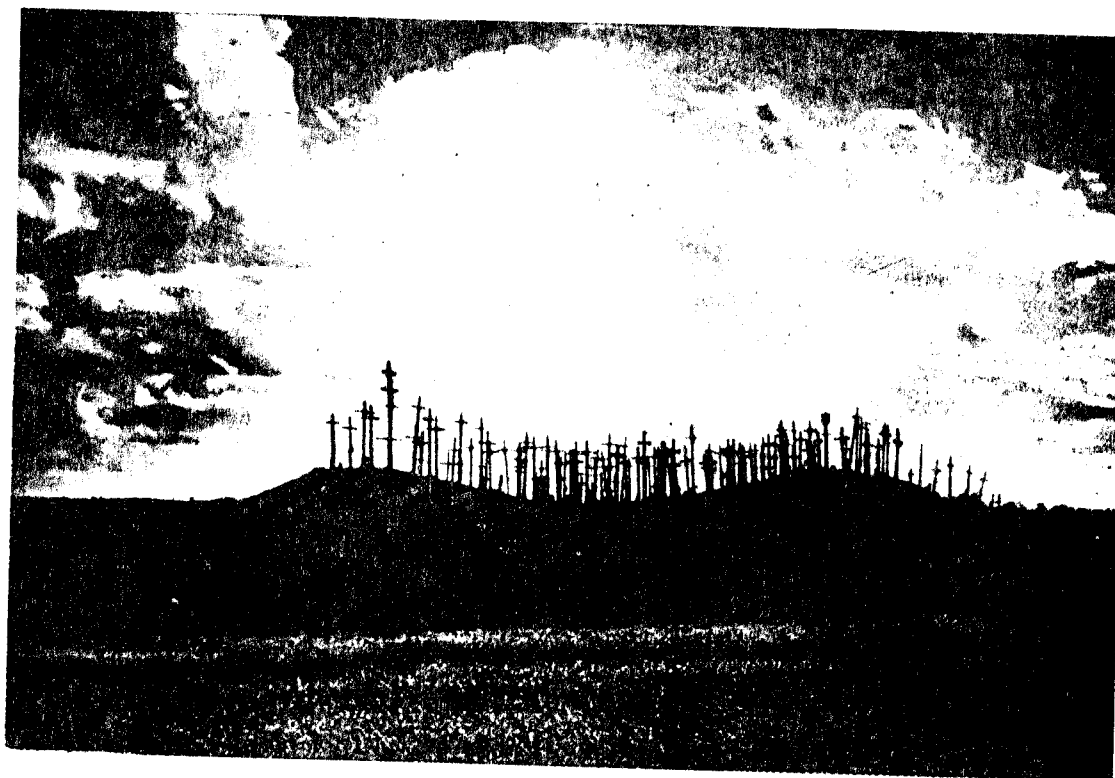
Podríamos seguir citando infinidad de ejemplos. Es significativo el hecho de que la fiesta de Kupala, que ha perdurado con la mayor parte de sus detalles paganos, haya sido trasladada, después de la introducción del Cristianismo, al solsticio de verano — 21 de junio —, muy cerca del día de San Juan, lo cual ha dado origen, en buen número de regiones eslavas, y por un proceso natural — puesto que Juan, en muchas variantes del eslavo, es lo mismo que Iván —, a que la fiesta del dios pagano Kupala se convierta en la de Iván-Kupala. Esta sorprendente asociación del nombre mítico de una divinidad pagana al de un gran santo cristiano simboliza perfectamente el modo simplista e ingenuo con que se presenta la supervivencia del paganismo en la Era cristiana, y la contaminación de ambas religiones en las masas del mundo eslavo.

G. Alexinski



Un bannik acurrucado junto a una tinaja de madera, destinada a contener el agua para las abluciones (*uchat*). Dibujo de I. Bilibin. (Fot. Larousse)

luego por una barranca, donde son apedreados hasta morir — « como recuerdo de los ritos paganos », afirma un autor, Maximof, en su obra *Potencias ocultas e impuras. Trabajos de la oficina etnográfica del príncipe Tenichef*, Moscú, 1903 —. Durante el sacrificio se prorrumpen en cantos : « ¡Te abatiremos bajo una lluvia de piedras ; te enterraremos bajo tierra, sí, te enterramos bajo tierra, muerte de vacas ; te hundiremos en el abismo y no volverás jamás a nuestra aldea ». Después, sobre los restos de las bestias sacrificadas se amontona paja y madera y se prende



Montaña de las Cruces, en Siauliai. No se trata de un cementerio, como pudiera creerse, sino de un túmulo que, en tiempos del paganismo, fue lugar de sacrificio. Las cruces con que lo ha cubierto la piedad ingenua de los campesinos pueden aludir a una supervivencia de esa antigua veneración.

MITOLOGÍA LITUANA

INTRODUCCIÓN

Los lituanos, junto con otros pueblos, muy pocos — los ossetes del norte del Cáucaso, los albaneses y los vascos — pertenecen a la categoría de pueblos de Europa cuyos orígenes están todavía sumidos en el misterio, pero que pueden contarse, fundadamente, entre los más viejos de esta parte del Mundo. De hecho, el lituano es, de las lenguas indoeuropeas, la que presenta una relación más estrecha con el sánscrito, cuyas distintas ramas lingüísticas nos son conocidas por los libros sagrados del Indostán.

El actual territorio lituano, por su extensión y población, no es sino un pálido reflejo de los antiguos países lituanos que rebasaban ampliamente sus actuales límites, pues llegaban, por el Noroeste, hasta Prusia; por el Norte, hasta Curlandia, y por el Este y Sur, hasta las tierras pobladas hoy por eslavos (rusos y polacos).

Gentes primitivas, los lituanos vieron su país repetidamente invadido y sometido a expediciones militares escandinavas y germánicas. En estas constantes y duras luchas formóse en el seno de su población rústica, una clase dirigente guerrera cuya mentalidad tomó un carácter distinto del de la masa.

Entre los lituanos, el paganismo duró mucho más tiempo que entre las poblaciones eslavas. El Cristianismo no se dejó sentir allí hasta mediados del siglo XIII. « Pero durante todo el siglo XIV, la primitiva religión lituana pudo subsistir sin serias conmociones. En tiempos remotos, la religión (pagana), con su lengua común, constituyó la única manifestación de la unidad nacional de los lituanos, que vivían en tribus aisladas y dispersas, sin nexo alguno que las uniera. Y como la vida simple y patriarcal de las primitivas aldeas lituanas se desarrolló en núcleos de población poco considerables, el vínculo religioso, por un proceso natural incor-

poróse a esta forma de vida » (1). En determinadas regiones, elementos paganos ofrecían aún resistencia al catolicismo en tiempos de la Reforma. Pero no podemos contar, por desgracia,

lituanos paganos que poblaron la primitiva Prusia — no tuvieron noción de la divinidad. Y como no conocían a Dios, veneraron a éste a través de toda la Creación: el Sol, la Luna, las estrellas, el trueno, las aves y los animales cuadrúpedos, e incluso hasta el sapo. Tuvieron bosques, campos y aguas sagradas; de estos bosques no se podían talar árboles, ni arar la tierra de estos campos, ni pescar en tales aguas ».



Paisaje lituano a orillas del Niemen. Este apacible escenario, en el que se armonizan el curso tranquilo del río, la extensión de las tierras cultivadas y la masa oscura de los bosques, se ha mantenido inalterable a través de los siglos

con monumentos de este período primitivo, y sólo es posible descubrir sus huellas valiéndonos de las formas cristianas que luego se les dio.

ADORACIÓN DE LA NATURALEZA

El fundamento de las creencias religiosas de los lituanos paganos lo constituyó la adoración de las fuerzas de la Naturaleza.

La primera fuente de información al respecto es Pedro de Duisburgo, cuya *Chronica Terrae Prussiae* corresponde a últimos del siglo XVIII y comienzos del XIX. Escribe este autor: *Prutheni notitiam Dei non habuerunt. Et quia sic Deum non cognoverunt, ideo contigit, quod errando omnem creaturam pro deo coluerunt, scilicet solem, lunam et stellas, tonitrus, volatiles, quadrupedia etiam usque ad bufonem. Habuerunt etiam lucos, campos et aquas sacras, sic quod secare aut agros colere vel piscari ausi non fuerant in eisdem* (2). « Los prusos — es decir, los

santidad de los bosques sagrados — escribe Th. Narbutt (1) — fue observada hasta tal extremo, que no sólo debía evitarse el cazar en ellos o capturar por cualquier medio aves u otros animales, sino que debían ser considerados también como lugar de asilo de perseguidos, que, al resguardarse en estos parajes, quedaban a cubierto de cualquier intento de aprehensión ».

Culto de los árboles. « Para un lituano — escribe P. Klimas (2) —, el árbol era algo tan íntimo y familiar, que la vida y el destino de los individuos solía vincularse a la vida misma del vegetal. De esta forma, si, al morir un hombre, el árbol que éste amó continuaba lozano, sin secarse, ello era indicio de que el alma del difunto había transmigrado a su tronco... En ciertas regiones, los ruidos de los bosques y el murmullo de las ramas se consideraban como signo de que las almas de los muertos habitaban en aquellos lugares.

Todo ello explica el ferviente culto que se tributaba a los árboles. Estaba prohibido arran-

(1) P. KLIMAS, *La primitiva Lituania* (en polaco). Vilna, 1921, págs. 93-94.

(2) Citado según los *Mythologiae Lituanicae Monumenta*, colección de textos relativos a las fuentes para el estudio de la mitología lituana, compilados por A. MIERZINSKI (Varsovia, 1892, vol. II).

(1) TH. NARBUTT, *Historia primitiva del pueblo lituano*, vol. I: *Mitología lituana*, Vilna, 1835.

(2) P. KLIMAS, *op. cit.*

carlos, desmocharlos y, sobre todo, privarlos de sus copas. Cuando, en la época cristiana, era talado algún árbol, los lituanos paganos quedaban sorprendidos al ver que no brotaba sangre de los cortes que se le hacían al tronco o a la ramas.

En el período comprendido entre 1351 y 1355, el Gran Maestre de los Caballeros de la Cruz ordenó, a petición del obispo Juan I, que fuese aserrado un roble que, en Romuva o Romove (Prusia), constituía un lugar de reunión y de plegaria para la población lituana. Según antiguos cronistas, como Simón Grunau, este roble conservó siempre verdes sus hojas, tanto en invierno como en verano; tal misterioso poder se atribuía al influjo de los demonios, que recibían allí culto bajo la apariencia de dioses paganos. En 1258, en Sventamiestis, el obispo Anselmo ordenó la tala de otro roble sagrado. Como el hombre encargado de efectuar la operación se hubiese herido mortalmente con el hacha, el propio obispo cogió con sus manos la herramienta; pero su intento resultó también fallido, y hubo que prender fuego al árbol, respetado, al principio, por las llamas.

Como vestigios de este culto de los robles y encinas pueden considerarse las imágenes piadosas grabadas en muchos de sus troncos, y que parecen responder a una adaptación cristiana de antiguos ritos paganos.

El muérdago que crecía como parásito de estas encinas tenía propiedades especiales, como la de preservar de toda herida al que llevase encima uno de sus brotes, e incluso darle el privilegio de no errar el blanco si lanzaba sus flechas contra un adversario.

La veneración de que fueron objeto los sauces en época pagana se mantenía aún viva a fines del siglo XVIII y comienzos del XIX. Según un testigo contemporáneo, en 1085 podía observarse todavía, en el pueblo de Kalnenai, a orillas del Niemen, cómo las campesinas rogaban ante un sauce, adornado con coronas de flores, «por la felicidad y la multiplicación de los hijos». Respecto a la adoración de los sauces,

puede citarse la leyenda de Blinda —nombre que, en lituano, significa «sauce»—. Blinda era una mujer dotada de un poder maravilloso: el de tener hijos no sólo por la vía natural, sino también «por manos, pies, cabeza y demás partes de su cuerpo». Envidiosa la Tierra ante tal prodigio de fecundidad, buscó la manera de que recayera sobre la mujer el peso de su resentimiento, y, así, un día en que Blinda caminaba por la húmeda pradera, sintió que sus pies se hundían en el suelo y quedaban aprisionados de tal forma que no pudo moverse más y se metamorfoseó en árbol.

Culto a los animales. El papa Inocencio III publicó una bula en la que reprochaba a los lituanos que tributasen honores religiosos a los animales (*animalia bruta*). A este respecto, el antiguo cronista Pedro de Duisburgo escribe que el culto rendido a las bestias por los lituanos paganos se extendió «hasta los sapos». Los grandes siervos fueron objeto de una adoración particular, pues eran considerados como «servidores de Dios», y, como tales, fueron confinados en bosques especialmente dedicados a ellos. En cuanto a los *aurochs*, especie de toros salvajes, fueron elevados al rango de «patronos» protectores del pueblo lituano, hasta el punto de que sus pieles constituían, para los guerreros que se cubrían con ellas, el más seguro amuleto para escapar a la muerte en la batalla.

En ciertas supersticiones, que todavía subsisten, es posible encontrar vestigios de un culto



Encinas sagradas. La de la izquierda se halla en Zarasai, y la de la derecha, en las proximidades de Siauliai. En el tronco de esta última se han construido capillas, supervivencia de la adoración que se tributó al árbol en otro tiempo

a los perros, animales a los que se atribuía una capacidad sobrenatural para presentir los acontecimientos y anunciar las desgracias.

Los animales de color blanco — caballos, machos cabríos, etc. — tuvieron un carácter sa-

Sin embargo, las almas de los muertos pueden permanecer en comunión casi material con los vivos, ser objeto de sus atenciones y compartir sus comidas. En estos últimos siglos, los lituanos arrojaban parte de la comida debajo de la mesa

y derramaban bebidas como ofrenda a las almas de los difuntos. Las leyendas populares evocan la antigua celebración, durante la primavera, de un « Día de las Almas », en el que las almas de los difuntos podían presentarse ante los vivos y vagar entre ellos para que éstos las colmasen de presentes. Por su parte, tanto los progenitores difuntos como los antepasados de la familia podían beneficiar de algún modo a sus deudos. Una leyenda cuenta que, en cierta ocasión, varias almas



Montículo sagrado de Kvedarna. Pretende la leyenda que bajo este túmulo se halla oculto un tesoro ; pero si alguien trata de desenterrarlo, surgen llamas que abrasan al imprudente

grado especial, y sólo eran utilizados com ofrendas a los dioses durante los sacrificios.

Las aves fueron consideradas como seres superiores y sagrados, con capacidad para conocer y predecir lo por venir. Había incluso un tipo de hechiceros dedicados especialmente a la interpretación del lenguaje misterioso de las aves.

Sin embargo, entre las bestias sagradas que habitaban en bosques, campos y extensiones de agua, la que ocupó el primer lugar fue la culebra. Según testimonios tan seguros como son los de Pretorio y Bretkunas, cada lituano tenía en su hogar, en la época del paganismo, uno de estos animales. Para introducirlo en la casa se recurría a los servicios de hechiceros especializados, y, una vez en ella, se le preparaba un lecho en un rincón. Los componentes de la familia sentían para la culebra un amor y un respeto de tipo religioso, pues era considerada como la protectora del hogar.

Las almas de los muertos. Ya hemos visto que, entre los lituanos, el culto a los árboles estaba estrechamente vinculado al de las almas de los muertos, de los cuales se creía que pasaban a los troncos. Pero los lituanos paganos creyeron también en la transmigración de las almas, ya con el destino al cuerpo de un recién nacido, ya para entrar en el de cualquier animal.

de fallecidos, por haber entrado en relaciones con el otro mundo y con sus misterios, aprovecharon esta experiencia para favorecer a uno de sus progenitores, y cuando le llegó a este último la hora y le correspondió presentarse a la residencia de las almas, sus padres difuntos corrieron « el cerrojo de las almas », le dispensaron un afectuoso recibimiento cogiéndole « por sus blancos brazos », y lo sentaron, entre los bienaventurados, en « el lugar destinado a los seres inmateliales », al abrigo de todo daño.

Cuando, entre los lituanos paganos, una mujer lloraba a su marido difunto, dirigía estas palabras a sus padres ya fallecidos : « Recibid a vuestro yerno, mi marido, cogiéndolo por sus blancos brazos, y abridle la puerta de las almas, pues residís en esa morada desde hace mucho tiempo y la conocéis bien ».

La « morada » de las almas era imaginada, pues, como un lugar cerrado, en el que había que franquear unas puertas con la ayuda de los padres y de los antepasados. Según cierto testimonio, los lituanos creían que esta morada tenía nueve puertas.

En la época del paganismo, una de las tradiciones más difundidas consistía en colocar al pie de cada sepultura — a fin de que el espíritu del muerto pudiera tomarla y servirse de ella, para salir de la tumba — una especie de estela

de madera, construida con una tabla o con el tronco cilíndrico de un árbol, y adornada con diversos objetos, tales como corazones, cabezas de caballo, flores pintadas, aves, emblemas solares, campanillas, urnas, etc... Cuando el Cristianismo fue implantado en Lituania, se procedió a cristianizar estas estelas, ya colocando encima una cruz, ya adosándoles una capillita con imágenes sagradas.

Sin embargo, «a pesar de denominarlos *Kirkstai* (que significa bautismos), estos monumentos funerarios son cristianos — dice J. Basanavicius — sólo de nombre. El dios Sol, la diosa Luna y la divinidad serpiente continúan aún junto a la cruz, como emblemas secretos. Las aves cantan en ellos sin cesar para calmar a los espíritus de los muertos, y los cascabeles tintinean en su honor» ⁽¹⁾.

Llegóse a tal punto de exageración en este sentido que las autoridades católicas tomaron graves resoluciones sobre estas sospechosas cruces. En 1426, Miguel, obispo de Zambra, ordenó que fuesen destruidas y prohibió la erección de otras nuevas: *ut nullam crucem circa sepulcrum mortuorum locent*. Sin embargo, esta prohibición no surtió efecto, y las cruces siguieron multiplicándose, no sólo sobre las tumbas, sino también en los bordes de los caminos, en las encrucijadas, en los bosques y en los campos. Todavía hoy pueden verse en gran número, e incluso llegan a constituir una de las características más curiosas del territorio lituano.

Culto al fuego. Según las creencias de ciertas tribus lituanas, el alma del muerto, antes de pasar al otro mundo, debía presentarse ante el gran sacerdote del fuego.

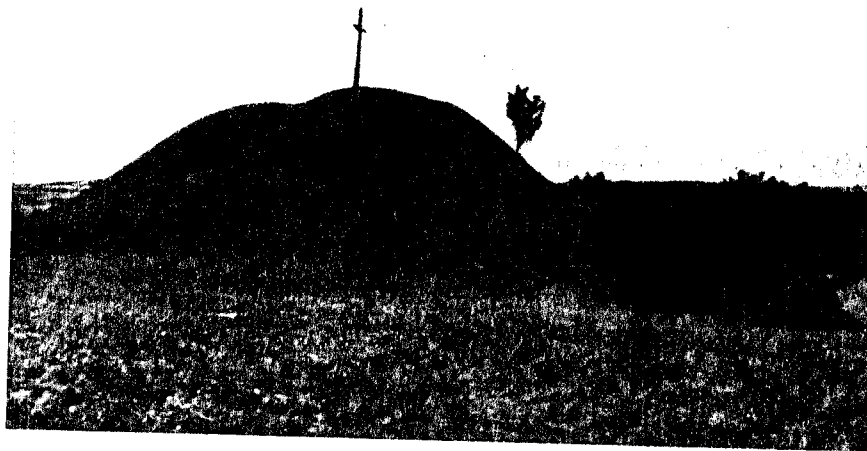
El culto al fuego desempeñó un importante papel en el paganismo lituano. En 1370, el patriarca Filoteo calificó a los lituanos de «adoradores impíos del fuego». Según testimonios históricos, en el siglo XIV los lituanos «tenían celosamente

ocultos, en bosques de difícil acceso, hogares del fuego sagrado, en los que mantenían una llama perpetua, pues creían que la extinción de este fuego era indicio de inminente peligro para su pueblo» ⁽¹⁾. Sin embargo, la costumbre de ocultar la llama sagrada en lo más recóndito de los bosques debió de introducirse al hacer su aparición el Cristianismo militante, que perseguía los antiguos ritos paganos. Con anterioridad a la predicación de la fe cristiana, el culto al fuego se practicó libremente y por doquier. P. Klimas, apoyándose en fuentes fidedignas, afirma que en la época pagana «casi cada lituano veneraba el fuego sagrado de su hogar, y los jefes de familia, así como las amas de casa, cuidaban de que no se apagase, pues su extinción equivalía a una grave desgracia» ⁽²⁾. Y no están muy lejos de nosotros los tiempos en que la mujer lituana, al encender, por la noche, las brasas de su hogar, rezaba esta oración: «Santo Fuego, danos la paz y la alegría».

Entre los lituanos paganos, la forma preferida del rito funerario fue la incineración. Sólo en época posterior se empezaron a inhumar los cadáveres. A este respecto, una leyenda refiere que, en cierta ocasión, un hijo sepultó bajo tierra a su padre difunto; pero como el muerto no gozaba de verdadera paz, puesto que lo devoraban los gusanos, su hijo se apresuró a desenterrarlo y colocó el cadáver en el tronco hueco de un árbol. A pesar del cambio, tampoco en este nuevo lugar alcanzó la tranquilidad

⁽¹⁾ NARBUTT, *op. cit.*, pág. 174.

⁽²⁾ P. KLIMAS, *op. cit.*, pág. 111.



Túmulo de Kedainiai, cuyo carácter pagano ha sido suprimido con la colocación de una cruz. (Fot. Balio Buraco)

⁽¹⁾ *Crucis lituanas*, coleccionadas y dibujadas por A. JAROSEVICIUS. Estudio arqueológico por J. BASANAVICIUS, Vilna, 1912.



Izquierda: Tipo primitivo de las cruces lituanas, donde aparece netamente el aspecto original de las estelas paganas. *Centro:* Cruz albergando una capillita, tipo de transición en el que predomina todavía el carácter pagano. *Derecha:* Cruz formada por un tronco, cubierto con un casquete cónico. En época pagana, las urnas que contenían las cenizas de los muertos eran colocadas, al abrigo de los elementos, en la parte superior de estos troncos

deseada, ya que aquí lo turturaban los enjambres de abejas y de mosquitos. Entonces, el hijo puso el cuerpo de su padre sobre una pira y lo incineró, y cuando, acto seguido, preguntó a su padre si por fin descansaba en paz, éste respondió: «He dormido sin sobresaltos, como en una cuna».

Los astros. La adoración de los cuerpos celestes ocupó un lugar importante en la mitología lituana.

Las leyendas referentes a los astros, y en especial al Sol, pertenecen a la parte más antigua de la vida religiosa del paganismo lituano, y sus manifestaciones pueden rastrearse en el folklore del país, o, más bien, en el lituanolotón, ya que la poesía popular letona significa para nosotros, en este aspecto, una fuente abundante y preciosa.

En lituano, el nombre del Sol (Saule) pertenece al género femenino, y el de la Luna (Menuo), al masculino. Así, pues, el marido, o el novio, es el *menuo* (la Luna), y la esposa, o la novia, es la *saule* (el Sol).

«El palacio del Sol se hallaba en Oriente, donde estuvo situado al principio el territorio sagrado y feliz de los antepasados de los lituanos. De este palacio salía el astro montado en fulgurante carro, más brillante que el resplandor de las antorchas, y al que estaban uncidos tres caballos: uno de plata, otro de oro, y un tercero

de diamante. En su majestuosa carrera, el Sol recorría todo el Universo, que para los antiguos lituanos no era esférico, sino plano y redondo como un *thaler*. Luego se sumergía en el mar para bañarse, y al atardecer regresaba a su palacio»⁽¹⁾.

La Luna — que, insistimos, pertenece al género masculino en lituano — es la soberana de la noche y la ordenadora del tiempo. Pero es inconstante en su curso y cambiante en sus formas. Con todo y ser esposo del Sol. Menuo se negó a seguir el camino recorrido por su mujer, de la que se apartaba cada vez más. El motivo era que se había enamorado de la Estrella de la Mañana y quería acercarse a ella. Pero el dios Perkunas castigó a Menuo y lo partió en dos mitades con su cortante espada.

La Estrella de la Mañana (Ausrine) aparece en numerosas canciones cuya vinculación mitológica es incontestable:

La Estrella del Alba celebraba sus bodas.
Perkunas salió a caballo por la puerta
y partió en dos una verde encina.

Del árbol manó sangre;
mis vestiduras se mancharon,
las salpicaduras alcanzaron mi corona.

La hija del Sol rompió a llorar,
y por espacio de tres años fue recogiendo hojas:
incesantemente, recogiendo hojas...

⁽¹⁾ NARBUTT, *op. cit.*, págs. 126-127.

¿Adónde iré ahora, madre mía,
adónde iré a lavar mi vestido?
¿Qué agua borraré la huella de esta sangre?

— Ve, querida mía, al lago;
encamínate al pequeño lago,
al que fluyen nueve brazos.

— ¿Adónde iré ahora, madre mía,
adónde iré a secar mis telas?
¿Dónde las pondré a secar al viento?

— En el jardín, amor mío,
en el que nueve rosas se entrecruzan.

— ¿Y cuándo, madre mía,
volveré a ponerme mi vestido?
¿Cuándo vestiré otra vez mi traje bien lavado?

— Lo vestirás el día
en que brille la luz de nueve soles.

La Estrella de la Tarde (Vakarine) es también hija y sierva del Jol. A ella se refiere una antigua canción pruso-lituana en los siguientes términos:

Ayer tarde, ayer,
se extravió mi oveja.
¿Quién me ayudará a encontrarla,
mi oveja, mi única oveja?

Fui hasta la Estrella Matutina.
La Estrella Matutina me respondió:
— ¡He de encender, muy temprano,
el fuego para el Sol!

Me dirigí a la Estrella de la Tarde.
La Estrella de la Tarde me replicó:
— ¡He de preparar el lecho,
al atardecer, para el Sol!

Fui luego a ver a la Luna.
La Luna me contestó:
— Me partió en dos la espada.
Mi rostro es triste y neblinoso.

Por último, me dirigí al Sol.
El Sol me dijo:
— La buscaré durante nueve días,
y el décimo no me acostaré.

Los demás astros — estrellas y planetas — fueron considerados también por los lituanos y letones como hijos del Sol y de la Luna, con un género de vida que es una contrarreplica exacta del que llevan los hombres sobre la tierra.

Th. Narbutt observa que los lituanos dieron a varios cuerpos celestes nombres originales y pintorescos: así, por ejemplo, la Vía Láctea era Pauksiu Kelias, que significa el Camino de las Aves.

La Tierra fue conocida con el sobrenombre de «la que hace surgir las flores», o bien «la portadora de flores». También fue venerada como una divinidad protectora del hombre y de los trabajos que él mismo realiza. Por eso, los lituanos paganos dirigían a ella sus plegarias cuando empezaban el trabajo en los campos, o bien cuando, en primavera, llevaban sus rebaños a los pastizales, o en otras circunstancias, tales como la construcción de una nueva casa, etc. Según ellos, la Tierra tuvo numerosos hermanos, llamados Zempatis, «señores de la Tierra», cada uno de los cuales protegía una habitación humana.



Izquierda: Cruz con campanillas, que figura en el cementerio de Rumchichki, en las proximidades de Kovno.
Centro: Cruz con pabellón. Derecha: Cruz con atributos solares



Piedra que se venera en Zasliai. La adoración de que es objeto esta piedra proviene de las huellas de pasos (x) que se observan en ella, y a las que se atribuye un origen sobrenatural

LOS GRANDES DIOSES DE LA MITOLOGÍA LITUANA

Las figuras de la Tierra y de sus hermanos — de contorno vagos e imprecisos, como el paisaje mismo de Lituania — cierran el mundo mitológico del primitivo *animismo* lituano. Al salir de él ascendemos a un Olimpo antropomórfico cuyos confines, por desgracia, son poco conocidos.

La historia del paganismo lituano nos ofrece un estado de cosas parecido al que expusimos al tratar de la mitología eslava. De las dos grandes divisiones que pueden establecerse — una de las cuales comprende la religión más rudimentaria, difundida en vastos medios campesinos, y la otra, una mitología superior y más « organizada » —, la primera se caracteriza por su mayor consistencia, gracias a la cual sigue viviendo en el folklore y en la tradición popular, y la segunda, por

desaparecer casi completamente al advenimiento del Cristianismo.

No es extraño, pues, que las huellas materiales y palpables del Olimpo lituano brillen por su ausencia. Además, esta falta de datos precisos es causa de que los investigadores se tomen un amplio margen de libertad para construir sus hipótesis y teorías.

Viejos cronistas afirman que entre las divinidades lituanas destacaron, sobre todo, tres, que fueron objeto de especial adoración: los dioses

Patrimpas, Pikulas y Perkunas.

Patrimpas (o Atrimpas), primer dios de esta « trinidad », es, según Narbutt, la « divinidad del mar y del agua » y, al propio tiempo, la que « da al hombre lo que éste necesita para satisfacer sus necesidades más elementales ». El citado investigador observa que esta doble función no es, en rigor, contradictoria, pues « la filosofía primitiva consideraba el agua como la substancia de la que provenían todos los seres



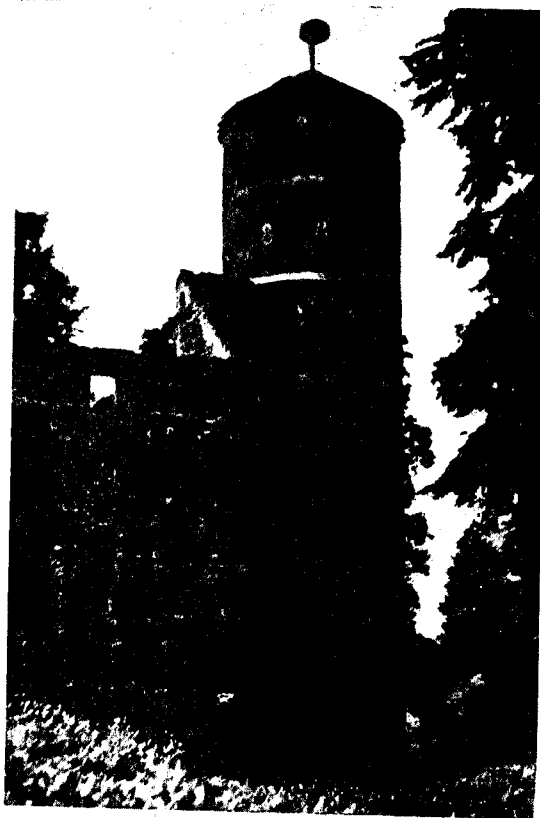
Piedra Puntukas. Se cree que esta piedra, famosa en toda Lituania, fue traída por un genio del mal, que la dejó caer, asustado por el canto del gallo

orgánicos », y « era el principio de toda la naturaleza viva ». Por su condición, pues, de « dueño de un elemento noble que figura en la base misma de la vida », Patrimpas fue « una divinidad elemental, generoso venero de la eterna juventud y del crecimiento perpetuo de los animales y de las plantas ».

Patrimpas sería representado como un joven con la cabeza coronada de espigas — imagen que difícilmente se concilia con la idea de un dios del mar y del agua —, o bien como una culebra erguida en espiral y con una cabeza humana. El emblema de Patrimpas era una copa llena de agua y cubierta con una gavilla de espigas; este recipiente servía de morada a una culebra. El dios era obsequiado con ofrendas de ámbar, un producto del mar y, según ciertos autores, en determinada época se le ofrecieron sacrificios humanos, especialmente recién nacidos.

El segundo elemento de la « trinidad » es Pikulas, dios del mal, del odio y de la muerte, con poder para descargar sobre los humanos toda suerte de desgracias. Suele adoptar la figura de un viejo de rostro lívido, con blancas barbas y mirada dura y fría. El que se apareciese el dios por tres veces consecutivas era presagio de una inminente desgracia, que sólo podía evitarse con la celebración de un sacrificio. A menudo exigía que le fuesen inmoladas víctimas humanas. Su morada era la región infernal.

Th. Narbutt, a principios del siglo pasado, recogió una curiosa leyenda en la que Píluka



Castillo de Gelgaudas, construido por los caballeros teutónicos, como vestigio del primer asalto al paganismos lituano

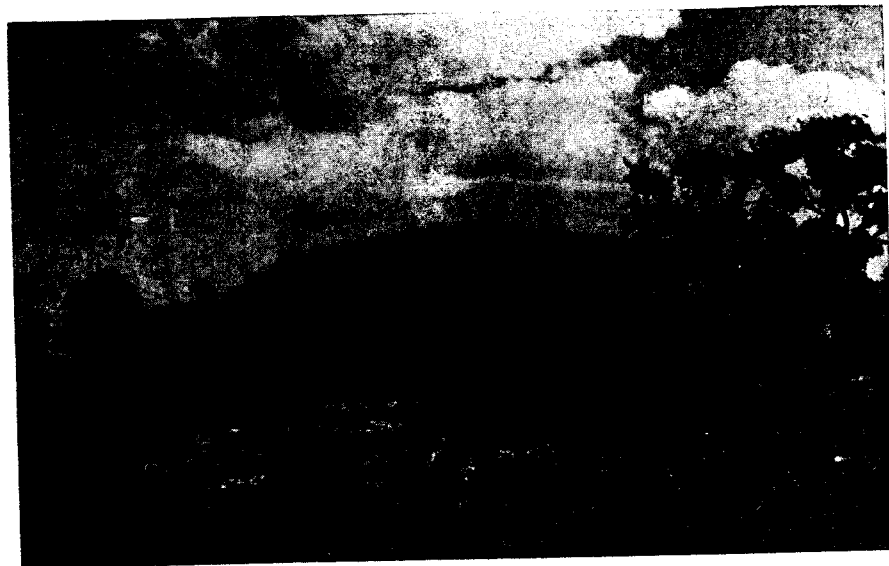


Piedra-altar de Monuliskis. Esta piedra, única en su género en Lituania, es considerada como una antigua mesa de sacrificios

aparece como el raptor de la bella princesa Nijola, hija de la reina y diosa Krumina... En cierta ocasión, Nijola vio una hermosa flor, que crecía en un riachuelo, al pie de las ventanas del castillo de su madre. Dirigióse la joven princesa hacia el agua, que no tendría mucha profundidad, y de pronto el lecho del río se abrió ante ella y se la tragó. Inconsolable, Krumina buscó en vano a su hija por todas partes. Cuando regresó a Lituania « entró de vacío, salvo las lágrimas con las que partió ». Sin embargo, durante su recorrido por el mundo « aprendió el arte de arar y cultivar la tierra, arte que enseñó, a su vez, a los lituanos ». En cierta ocasión, encontrándose sus hombres ocupados en las faenas de roturación de un campo, descubrió en él una piedra en la que estaba escrito el destino que los dioses reservaron a la hija de la reina Krumina. Precipitose ésta a la morada subterránea de Pikulas con ánimo de vengar el ominoso rapto, cuando vio ante sí, asombrada, a su hija Nijola, convertida en inmortal y rodeada de gran número de hijos, que corrieron a arrojarse a los pies de su abuela. Krumina vivió al lado de su hija durante algunos

años, y cuando regresó al territorio lituano lo encontró completamente transformado, pues aquel país, en el que anidaban toda suerte de enfermedades y era diezmado por la guerra y el hambre, se presentó ante sus ojos como un paraíso de paz, orden y prosperidad. Sin duda alguna tenemos aquí una curiosa réplica del mito griego de Deméter y Core.

Para Narbutt, Perkunas es el Júpiter tonante de la Lituania pagana; es «un rey de los dioses, del cielo y de la tierra, y señor de la Naturaleza».



Túmulo llamado de Perkunas, en las cercanías de Siauliai. Este montículo, donde antiguamente se celebraban los ritos de la religión de Perkunas, conserva todavía su carácter agreste y desolado

Una antigua crónica alemana se refiere a un santuario levantado en la región de Vilna y consagrado a Perkun o Perkunas, nombre que en lituano significa «trueno» (*Donnerschlag*). Dicha crónica considera a Perkunas como un verdadero Zeus lituano.

El mismo documento afirma que Perkunas recibía diversas denominaciones en otras regiones y tribus. Los letones le dieron el nombre de *Debbes bungo tajs*, que significa «el que hace resonar el tambor en el cielo». También lo llamaron *Wezzajs* o *Wezzajs Tehws*, es decir, «el Viejo» o «el Padre viejo».

Cuando truena, los campesinos dicen: «¡Es el Viejo que gruñe!». O bien: «¡El Viejo está ahí todavía!».

En el folklore leto-lituano abundan especialmente las canciones en que aparece Perkunas. Éste figura en ellas como divinidad del trueno y de la tempestad, también se denomina «herrero celeste», y es adornado tanto con los atributos de un Júpiter como con los de un Vulcano:

Un herrero trabajaba en su fragua celeste.
Caían las brasas en un caudaloso río.
Forjaba las espuelas al hijo del Sol.
Para la hija del Sol fabricaba un anillo.

En otra canción hallamos la invocación siguiente:

Perkunas, ¡arroja tu rayo en el manantial!
¡Sumérgelo hasta el fondo de las aguas!
Ayer se ahogó la hija del Sol
mientras estaba lavando...

Klimas, poniendo de relieve el tono rústico, y tranquilo del paganismo lituano, escribe: «In-

cluso Perkunas, que era "el dios más terrible" de su Olimpo, no fue considerado, ni mucho menos, por los lituanos como una divinidad temible y lejana, ya que podían dirigirle palabras como éstas: «¡Oh, Perkunas, dios amigo, no desencadenes el mal sobre mi campo; te daré a cambio la mitad del tocino!».

En el folklore leto-lituano suele representarse a Perkunas como una divinidad poderosa, a la que deben prestar obediencia el Sol, la Luna y los demás astros del cielo. Es

una especie de supremo dios justiciero cuya cólera es de temer, ya que, cuando se irrita, puede derribar y partir en dos una «encina de oro».

En cambio, A. Mierzinski niega que Perkunas esté por encima de cualquier otra divinidad. «En efecto — afirma el citado autor —, existían en todo el país lituano ciertos dioses comunes a todos sus habitantes, como el Sol, la Luna, las Estrellas, el Trueno, la Tierra y, en lugar destacado, el Fuego; a pesar de ello, ninguno dejaba de estar, con respecto a los demás, en un pie de igualdad. Tampoco concebimos como aplicable a las divinidades lituanas la idea de un dios supremo. La opinión según la cual Perkunas fue esta divinidad superior, es, a mi entender, equivocada. El hecho de que su imagen superviviera a través de los tiempos en la memoria del pueblo, se debió simplemente a que Perkunas, incluso después de haberse convertido Lituania al Cristianismo, siguió vinculado al retumbar del trueno

e infundiendo temor a los lituanos como en los tiempos del paganismo » (1).

DIVINIDADES SECUNDARIAS

Como conclusión, podemos afirmar que Perkunas fue la única divinidad pagana cuya imagen conservaron los lituanos con rasgos más definidos. Fue, por así decir, un astro mitológico de primera magnitud junto a nebulosas. De entre el sinnúmero de divinidades vagas e inciertas que constituyen estas nebulosas, nos limitaremos a enumerar unas cuantas, siguiendo a Narbutis.

Praamzis es la divinidad « más primitiva », y también « la más común a todo el mundo antiguo ». Es el dios del destino, que preside los hados de los humanos, del Universo entero, y hasta de los demás dioses. Las narraciones populares nos lo presentan en los siguientes términos: « En lo alto de la bóveda celeste se halla el palacio donde reside el jefe supremo de todo cuanto existe, llamado Praamzis. Su dominio se extiende a la inmensidad del cielo, al tiempo, a las aguas, a la tierra y a todos los seres que habitan en ella, tanto en su interior como en la superficie, por lo que su poder no conoce límites. Contemplando, en cierta ocasión, la Tierra desde la ventana de su palacio, advirtió que era enorme la maldad que anidaba en el mundo: guerras civiles, agresiones de unos pueblos contra otros, matanzas, injusticias, delitos de todas clases se sucedían en la Tierra como enfermedades contagiosas. En vista de ello envió a dos monstruos, manifiestamente opuestos entre sí, e infinitamente malos: el Agua y el Viento, los cuales se arrojaron sobre la desdichada Tierra, que era redonda y plana como un *thaler*, y, cogiéndola con ambas manos, la agitaron durante doce días y doce noches con violencia tal, que todos los seres que vivían en su superficie perecieron. Volvió a mirarla Praamzis en el momento preciso en que estaba comiendo nueces celestes cogidas en los huertos y jardines de su castillo, y al presenciar las últimas convulsiones de la Tierra escupió una cáscara, que fue a dar en la cima de la montaña más alta, en la que había cierto número de animales terrestres, algunas aves y unas cuantas parejas humanas que trataban de escapar al Diluvio Universal. Al punto, cuantos allí estaban montaron en la cáscara de nuez, pues las aguas invadían ya aquel último refugio, y se alejaron ante las impotentes miradas de los dos monstruos, que nada pudieron hacer contra el eskuife celeste. Finalmente, el dios echó una tercera mirada a la Tierra, y al ver lo que ocurría, se apiadó y devolvió los

monstruos a sus primitivas moradas, lo cual bastó para que se retirasen las aguas, se calmasen los vientos, y el cielo se adornase con sus más bellas galas. Los seres que consiguieron salvarse en la cáscara de nuez empezaron a multiplicarse; los hombres, por parejas, se dispersaron por todos los lugares de la Tierra y sólo una pareja quedó en el país. De ella se originó nuestro pueblo. Pero a esta pareja la atormentaba la idea de que, por su avanzada edad, no podría tener descendencia; además, y puesto que su fin se acercaba, no tendrían a quienes dejar sus bienes para su disfrute, ni sus restos mortales para que los enterrasen. Todo esto movió a Praamzis a enviarles a Linksmine, la consoladora, la cual les aconsejó que saltasen sobre los huesos que había por el suelo. Así lo hicieron, y a cada salto del viejo surgió un apuesto muchacho, en tanto que los de la anciana daban el ser a hermosísimas doncellas. Sin embargo, turbados en exceso por la aparición de la taumatúrgica consoladora, o acaso por su extremada vejez, la pareja no pudo dar más que doce saltos, que originaron las doce parejas humanas de las que provienen las respectivas tribus en que se dividió el pueblo lituano. De los restantes grupos — que se dispersaron después del Diluvio a causa de los odios que los enfrentaron entre sí, y, sobre todo, del que sintieron contra la pareja principal — descienden los demás pueblos.

Desde entonces dura el odio que separa a los pueblos sobre la Tierra, y que los opone, a su vez, al pueblo lituano.

Ukapirmas es la divinidad del tiempo.

Virsaitis protege la morada y los bienes materiales.

Kovas es el dios de la guerra. Se le daba como emblema el caballo o el gallo, y se le ofrecían armas, que eran colgadas de un árbol sagrado. En las notas manuscritas del abate Glummer (siglo xvii) se dice que los lituanos paganos, al verse atacados por los cristianos, apelaron a la ayuda de su dios de la guerra: Kanu o Kovas. En el mismo documento se cita a un jefe o príncipe lituano, llamado Dangerats, que era « sacerdote de su dios Kovas, divinidad de la guerra ».

Ragutis es el dios de las bebidas (vino, cerveza e hidromiel). Según Narbutis, en el día de su festividad, su imagen era llevada procesionalmente de un pueblo a otro montada en trineos.

Gardaitas, dios de los vientos y de las tempestades y protector de los marinos, era representado, a juzgar por ciertas crónicas que cita Narbutis, como un ser enorme y monstruoso, que tenía su residencia en algún lugar del mar. Se inmolaban peces en su honor.

Krugis, dios de los herreros, es una especie de Vulcano para los lituanos.

Praurime era la diosa del fuego sagrado. Una fuente primitiva — el obispo Pedro — se

(1) A. MIERZINSKI, *Estudios sobre Kriwe, sacerdote del fuego*. Trabajos del IX Congreso Arqueológico de Vilna, 1893, vol. I, pág. 251, Vilna, 1895.

refiere a ella en los siguientes términos: « Los lituanos tienen como práctica religiosa la de adorar una diosa falsa, a la que se tributa culto por medio de varias supersticiones. Su nombre es Praurime, y puede ser considerada como la réplica de la Vesta o la Cibeles de la antigua Roma. Es la diosa del fuego considerado como eterno, porque arde noche y día en cada uno de sus altares ».

Laime o Laume, nombre que se ha perpetuado en la poesía popular lituana, es una divi-



Kestutis y Birute. Boj de V. K. Jonynas. (Fol. Larousse)

nidad del destino y de la felicidad, especialmente de la que concierne a las doncellas y a los niños. Determinadas canciones la presentan recorriendo las montañas y advirtiéndoles a los hombres del peligro que los acecha:

Laime grita, Laime llama,
corriendo, descalza, por la montaña...

Entre los lituanos de Prusia es todavía de uso frecuente el dicho: « ¡Así lo quiere Laime! ».

Según ciertas canciones y leyendas, Laime « da al Sol un día más », lo cual, para ciertos autores, constituye un indicio de que es también la diosa de la Luna.

Pilvyte, divinidad de la riqueza, del bienestar y de la prosperidad, es la Fortuna lituana. Una canción popular se refiere a ella en estos términos:

Voy corriendo tras de ti, Pilvyte,
por tierra y por mar.
No tengo barcos lujosos,
tampoco tengo alas.
Corro en pos de los relámpagos.
El que posee, ¡oh, Pilvyte!,
tu inestimable amor por el hombre,
posee tanto oro como piedras hay,
tiene un granero colmado de trigo,
goza de honores doquiera que vaya.

Grubyte, o Pergrube, es la diosa de la primavera, de las flores y de las plantaciones:

¡Danos flores, dánoslas, Grubyte,
para tejer hermosas coronas!
¡Ofrécenos tus dones recién llegados,
en primavera, a los jardines!
Nos traen tu mensaje de dicha.
¡Que la desposada adorne con ellos su cabellera!

El culto a Grubyte sobrevivió ampliamente al triunfo del Cristianismo, pues perduró hasta mediados del siglo xvi, y quizá hasta más tarde.

Verpeja es la « hilandera inmortal de la vida humana » (Narbutt), o sea, la Parca de los lituanos. Cuenta una leyenda popular, que cuando nace un ser humano, Verpeja, en la morada celeste, inicia la tarea de hilar el hilo de su vida, en uno de cuyos extremos brilla una estrella. Verpeja reside en lo más alto del cielo, y, si bien en una sola jornada llega a producir un hilo tan largo como para rodear el mundo entero, el descenso de la estrella es apenas insensible, y sólo aumenta ésta de tamaño después de muchos años. Cuando el Destino decreta que aquel ser desaparezca, el hilo se rompe, y la estrella se precipita en el espacio y se apaga. Tal es la muerte del hombre.

Divinidades menores. Las divinidades a que acabamos de referirnos son los Dievai, « dioses », por debajo de los cuales coloca la mitología lituana a los Dievaiti, dioses inferiores o « hijos de Dios ».

Entre estas divinidades menores cabe citar: al dios de los enfermos, « médico divino y místico », simbolizado por una culebra; al diosecillo del amor — réplica lituana de Cupido —, ser alado que « viene de lejos, de los parajes en que reina un verano eterno »; al dios de los campos cultivados; al dios del umbral, protector del hogar; al dios de la alerta, que avisa en caso de guerra; al dios del eco; al dios de las vías y los caminos, que protege a los viajeros; al dios y la diosa a quienes está encomendado el velar por cada hombre y cada mujer. El número de estas divinidades es tan considerable como pueda serlo el de las criaturas que viven sobre la Tierra.

Cuenta una crónica prusiana que, después de llegar los Caballeros a Pomerania, en 1247, aparecieron en el país unos demonios, llamados Aitvaras, que sometieron a los habitantes a crueles torturas. Habiendo acudido los desdichados, en demanda de auxilio, a los sacerdotes

paganos, éstos explicaron el hecho como un castigo que les infligían los dioses por haber abandonado la verdadera religión — la pagana — y abrazado el Cristianismo. Y cuando aquellas gentes hubieron prometido volver a su antigua fe y separarse de los predicadores cristianos, los sacerdotes paganos, mediante exorcismos, expulsaron a los Altvaras del país.

Por último, vamos a referirnos a un dios-cillo o espíritu del abeto, que tiene su morada debajo de las raíces de este árbol y protege a los desgraciados. Esta divinidad tiene bajo sus órdenes a un sinnúmero de espíritus subterráneos, especie de gnomos o enanos barbudos que roban trigo o dinero a la persona por la que no sienten simpatía, para dárselos a la que congenia con ellos. Los lituanos paganos obsequiaban a este dios con ofrendas de cerveza, pan y otros manjares modestos, que eran depositados al pie de « su árbol ».

Finalmente, en el mundo mitológico lituano encontramos la categoría de los semidioses o héroes legendarios.

Entre los más famosos se halla la duquesa Birute, cuya leyenda se sitúa en las proximidades de Palanga, donde se levanta un montículo que sirvió en otro tiempo de altar y en el que unas *vaidilutes*, o vestales, mantenían el fuego sagrado. A mediados del siglo xv, una de estas vestales, llamada Birute, inspiró una ardiente pasión a Kestutis, hijo del Gran Duque, quien la raptó y se casó con ella. Este sacrilegio fue nefasto para Lituania, pues el hijo que nació de esta unión, Vytautas, fue su último soberano. A la muerte de su esposo, Birute regresó a Palanga, donde murió. Está enterrada en el montículo que lleva su nombre.

G. Alexinski y F. Guirand



Väinämöinen y Aino, según A. Gallen-Kalle. Helsinki, Ateneo. *Izquierda:* Väinämöinen, encuentra a Aino, a la que quiere hacer su esposa. *Derecha:* La joven se prepara para entrar en el baño. *Centro:* Väinämöinen intenta vanamente apoderarse de Aino, que se ha convertido en una divinidad de las aguas

MITOLOGÍA UGROFINESA

INTRODUCCIÓN

Entendemos por ugrofineses o finougrios — por otra denominación, uralaltaicos — un número considerable de tribus y poblaciones que hablan variantes de la misma lengua finesa, pero que no habitan formando masas compactas, sino que aparecen como islotes perdidos entre otras razas.

Los ugrofineses pueden distribuirse en cuatro grupos principales: el *ugrio*, al que pertenecen los vogules y los ostiacos establecidos en la parte occidental de Siberia, y del que provienen también los magiares; el grupo *permio*, que comprende los zirianos, los votiacos y los permíacos, que viven en Rusia, en la cuenca media del Volga; el *cheremiso-mordvio*, con los cheremisos, en la margen izquierda del Alto Volga, y los mordvios, en el curso medio de este río; y, por último, el *grupo occidental*, representado por los finlandeses, carelios, estonios, livonios y lapones.

Dislocados y separados unos de otros, los pueblos fineses han sufrido influencias de diverso carácter: iranio, eslavo y escandinavo. También su evolución religiosa ha seguido distintos derroteros: los magiares se han convertido en uno de los principales baluartes del catolicismo; los fineses de Finlandia y los estonios han constituido un bastión luterano; los fineses de Rusia se han convertido, en su mayor parte, a la ortodoxia, y sólo en una débil minoría al

Islam, si bien han conservado durante mucho tiempo vestigios de sus primitivas creencias paganas, especialmente notables entre los fineses de Asia.

Apoyándonos en estos vestigios y confrontándolos con el importante testimonio constituido por la gran epopeya mítica de los fineses occidentales, el *Kalevala*, podremos bosquejar un cuadro bastante completo de las antiguas creencias religiosas y de la mitología de los finougrios.

EL « KALEVALA »

Hacia 1828, el erudito finlandés Lönnrot tuvo la idea de compilar los cantos populares de la antigua Finlandia. Para ello se puso a recorrer el país, visitando los pueblos más humildes y recogiendo gran cantidad de cantos o *runot*, que se transmitían los campesinos de generación en generación. Después, con una paciente labor de reajuste, amalgamó todos estos cantos y formó con ellos una epopeya heroica, que denominó *Kalevala*.

Cuando apareció, en 1835, el poema tenía unos doce mil versos. Posteriormente fue enriqueciéndose con sucesivas adiciones, hasta contar, en la edición definitiva (1849), con veintidós mil ochocientos versos.

El tema de esta epopeya es la lucha entre Kalevala — que, según la interpretación más

autorizada, significa la « patria de los héroes » — y Pohja o Pohjola, el « país del fondo », a saber, la Finlandia Septentrional o, quizá, Laponia.

El héroe principal es Väinämöinen, hijo de la Virgen del Aire. En los primeros versos del poema asistimos a su nacimiento prodigioso. Väinämöinen rotura las tierras, arroja la semilla en los surcos y vence a Jukahainen, hijo de Laponia, con cuya hermana Aino piensa casarse. Pero como ésta se arrojó al mar, Väinämöinen, tras escapar a la trampa que le tiende el hermano de Aino, elige su nueva esposa entre las muchachas de Pohja. Luhi, la protectora de Pohja, promete concederle la mano de su hija si consigue fabricar el *sampo*, misterioso talismán que no se ha podido identificar exactamente. Väinämöinen confía el trabajo al herrero Ilmarinen, pero la hija de Luhi se enamora de éste y lo prefiere al héroe: y la boda de los dos jóvenes se celebra con toda pompa.

En este instante aparece un nuevo personaje: Lemminkäinen. Trátase de un muchacho jovial, gran seductor, de carácter turbulento y muy dado a la disputa, que también acude a Pohja a buscar esposa. Durante su viaje llega a perder la vida, y es necesario que su madre ponga a contribución todos sus conocimientos mágicos para devolvérsela. Furioso por no haber sido invitado a la boda de la hija de Luhi, Lemminkäinen prepara una expedición contra Pohja, durante la cual da muerte al gran jefe familiar, aunque tiene que batirse en retirada ante la ira de los habitantes, que incendian su casa y devastan sus campos. Fracasa un nuevo intento de invasión. Las artes mágicas de Luhi triunfan sobre su fuerza física.

Entretanto, Ilmarinen tiene la desgracia de perder a su mujer, devorada por los osos de Kullervo, el genio del mal, y regresa a Pohja para solicitar de Luhi la mano de su segunda hija. Como Luhi se opone a esta boda, Ilmarinen rapta a la joven, pero ella, en una ocasión en que su esposo está dormido, lo traiciona y se entrega a otro hombre. Como castigo, Ilmarinen la metamorfosea en gaviota.

A su regreso a Kalevala, el herrero comunica a Väinämöinen que el *sampo* ha convertido a Pohja en un país rico y próspero, por lo que ambos héroes proyectan hacerse con el precioso talismán. Se une a ellos Lemminkäinen, y los tres emprenden el viaje, en el curso del cual su navío choca con un lucio enorme, de cuya espina se servirá Väinämöinen para fabricar un *kantelo* maravilloso. Con los sonos que arranca de esta

especie de cítara, Väinämöinen sume a sus adversarios en un sueño profundo y se apodera del *sampo*; pero una canción intempestiva de Lemminkäinen despierta a los habitantes de Pohja, y Luhi provoca entonces una espantosa tempestad, en el curso de la cual las olas arrastran el *kantelo* y se rompe el *sampo*, del que Väinämöinen sólo puede recoger restos dispersos, aunque los suficientes para que la prosperidad reine de nuevo en el país de Kaleva. En un acceso de cólera, Luhi desencadena sobre el



Lucha entre Väinämöinen y Luhi, quien trata de recobrar el *sampo*. Según A. Gallen-Kallela. Abo, Museo de Arte

Kalevala una serie de males, hasta el extremo de encerrar en una cueva al Sol y a la Luna; pero, al fin, el triunfo es de Väinämöinen. Entonces, juzgando terminada su misión, embarca, solitario en un navío que se ha construido, y a merced del oleaje desaparece para siempre en el mar infinito.

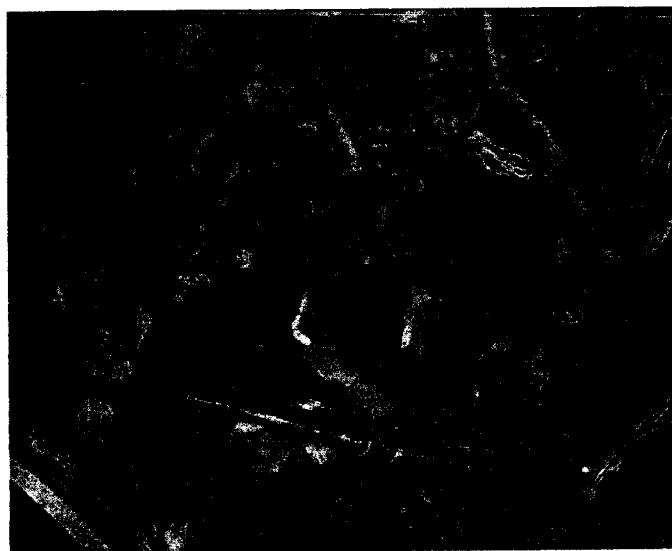
De este cañamazo de leyendas, en el que están comprendidas, en forma a veces bastante oscura, las tradiciones y aspiraciones de la raza finesa, sobresalen, al menos, de manera evidente, la riqueza y la originalidad del elemento mitológico. De aquí que baste con hojear el *Kalevala* para poder reconstruir el panteón finés, así como las creencias y prácticas religiosas vinculadas a sus divinidades.

MAGIA Y CAMANISMO

En un notable estudio publicado en Francia sobre la magia de los fineses, escribe su autor:

« Todos los pueblos que han tenido ocasión de conocer a los fineses, los han considerado como maestros en ciencias ocultas, y, abstrayendo de su juicio el amor propio nacional, no han tenido reparo en proclamar su superioridad. En la Edad Media, los reyes noruegos prohibían la creencia en los Finn y no permitían a sus súbditos trasladarse a Finnmark para consultar a los magos » ⁽¹⁾.

Del texto transcrito puede colegirse que la magia constituía el fundamento de la religión primitiva de los finougrios.



Captura del lucio gigante, por Väinämöinen. Según A. Gallen-Kallela. Helsinki, Fresco del Museo Nacional

En los siglos xvi y xvii, las autoridades suecas confiscaban a los lapones los « tambores mágicos » o *quodbas*, de cuyo redoble se acompañaban los hechiceros de este pueblo para emitir sus exorcismos sagrados. Entre los fineses de Siberia, tales tambores fueron de uso corriente todavía a últimos del siglo xix y comienzos del xx, y los empleaban especialmente unos sacerdotes-magos denominados *camanes*. « El camanismo — escribe D. Comparetti — se distingue de las demás religiones por la acción coercitiva que el hombre o ciertos hombres especialmente dotados al respecto, denominados *camanes*, ejercen sobre la Naturaleza o sobre los seres divinos o demoníacos que la representan y gobiernan » ⁽²⁾. El propio autor llega incluso a afirmar que « la

magia proyecta sus efectos sobre la vida material y espiritual de los fineses en toda su extensión ». Si es cierto que entre los ostiacos de Siberia la vigencia del « tambor mágico » ha declinado gracias a la influencia del Cristianismo, entre los fineses de Finlandia, en cambio, la poesía popular está impregnada aún del espíritu de la magia camanista. Así, pues, el *Kalevala* es, ante todo, un poema « mágico », no sólo por abundar en él las escenas de magia, los conjuros y los hechizos, sino también por ofrecer, además, un repertorio completo de las fórmulas por las cuales los fineses creían ejercer su influjo sobre los hombres, los animales, los seres inanimados y, en general, sobre las fuerzas de la Naturaleza.

Sin embargo, no todos gozaron de este poder. Sólo unos pocos, especialmente favorecidos o dotados para ello, lo detentaron como privilegio.

La magia en el « Kalevala ». La predestinación del imperturbable Väinämöinen fue señalado por ciertas circunstancias maravillosas que rodearon su nacimiento. « Pasó en el seno de su madre treinta veranos y otros tantos inviernos. Reflexionó y meditó sobre el mejor modo de vivir en este oscuro refugio... Y, por último, exclamó : « ¡Rompe, oh, Luna, mis ataduras! ¡Libértame, oh, Sol! Y tú, radiante Osa Mayor, muestra al héroe el modo de pasar estas ignoradas puertas! ». Pero ni la Luna rompió sus ataduras, ni el Sol lo libertó. Entonces, Väinämöinen fue acojonándose día tras día... Hasta que golpeó violentamente con el dedo

sin nombre [el dedo anular] la puerta de la fortaleza ; forzó el tabique óseo con el dedo del pie, se arrastró con las uñas fuera del umbral y, de rodillas, salió al exterior del vestíbulo » ⁽³⁾.

En cuanto al veloz Lemminkäinen, su madre lo bañó — cuando no era más que un muñeco — tres veces en el curso de una noche de verano, y nueve durante una de otoño, para que sobre él descendiera la sabiduría, para que se convirtiera en un mago en todos los caminos, en un cantor en el seno del hogar y en un hombre diestro en cualquier lugar del mundo.

Cuando Lemminkäinen, al tratar de exterminar el cisne del río infernal de Tuoni, murió víctima de su temeridad por no haberse aprendido las palabras mágicas que protegen contra la mordedura de las serpientes, y su cuerpo — que los hijos de Tuoni cortaron en pedazos — fue diseminado por las negras aguas del río, su madre consiguió devolverle la vida valiéndose

⁽¹⁾ E. BEAUVOIR. *La Magie chez les Finnois*, « Revue de l'Histoire des Sciences Religieuses », París, 1881, vol. III. Véase también ABERCROMBY, *Magic songs of the Finns*, 1892.

⁽²⁾ D. COMPARETTI, *Il « Kalevala » e la poesia tradizionale dei Finni*, « Reale Academia del Lincei », Roma, 1891, pág. 107.

⁽³⁾ *Kalevala*, runo 1 (sobre la traducción francesa de Léouzon-Le Duc, París, 1868).

de su ciencia prodigiosa. Recuperó pacientemente los lamentables restos, «ajustó la carne a la carne, los huesos a los huesos, las articulaciones a las articulaciones, y las venas a las venas», e invocó luego a la diosa de las venas, Suonetar, con cuya ayuda devolvió a su hijo la vida primera. Pero a Lemminkäinen le faltaba la palabra. Entonces, su madre, hábil en recursos de hechicería, recurrió a la abeja Mehiläinen y la envió a buscar, más allá del noveno cielo, un bálsamo maravilloso, del que se servía el propio Jumala. Cuando lo tuvo en su poder, lo aplicó a las llagas del héroe, que yacía sin sentido, y al punto éste se levantó como de un profundo sueño y exclamó: «He dormido mucho».

Los héroes luchaban entre sí, valiéndose más del poder de sus hechizos que de la fuerza de sus brazos.

Cuando el temerario Jukahainen, «el esmirriado muchacho de Laponia», se presentó a desafiar a Väinämöinen, invocó en su ayuda todo su saber. Escuchólo impasible Väinämöinen, y luego cantó a su vez.

Entonces, «los pantanos se pusieron a mugir, y la tierra, a temblar; las montañas de cobre vacilaron, y las espesas losas rompieron en



Una sacerdotisa camán ejecuta una danza ritual.
(Fot. Kurt y Margot Lubinski)

pequeños fragmentos... Väinämöinen abatió al joven Jukahainen con sus hechizos, metamorfoseó su trineo en un seco arbusto; su látigo adornado con perlas, en una caña de las

que crecen a orillas del mar, y su caballo de estrellada frente, en una roca, por la que se despeña el agua en cataratas...; por último, mantecó al propio Jukahainen y lo arrojó a un pantano, sumergiéndolo hasta la cintura; lo hundió en un prado hasta los riñones, y en un terreno cubierto de helechos, hasta las orejas...». Para escapar a tan difícil situación, Jukahainen no tuvo más remedio que conceder a su vencedor la mano de su hermana Aino, aunque acto seguido trató de vengarse disparando una flecha a Väinämöinen; pero sólo alcanzó al caballo. El héroe, que cayó al mar, fue salvado por un águila.

La región septentrional — Laponia — gozaba de extraordinaria fama por sus cantores y magos. Siguiendo lo que nos relata el *Kalevala*, cuando el rápido Lemminkäinen se presentó en la morada de Luhi, observó que estaba «llena de *tielajat* (hechiceros), de poderosos brujos, de sabios adivinos y de hábiles encantadores. Todos cantaban *runot* de Laponia y vociferaban cantos de Hiisi (divinidad del mal)». Tan pronto como



Camán haciendo sus prácticas mágicas con ayuda de un tambor. El hombre lleva en la espalda plumas para poder volar hacia los espíritus, y sonajas para anunciar su llegada

penetró en la casa el alegre Lemminkäinen, « prorrumpió en sus *runot* salvajes y desplegó su gran poder en *tietäjä*. Su vestidura de piel despidió fuego, y de sus ojos brotaron llamas... Manteó a los hombres soberbios y los dispersó por entre las tierras desnudas, por los campos sin labrar, por los pantanos sin peces. Manteó a los guerreros con sus espadas, a los héroes con sus armas, y por igual a jóvenes y a viejos...



Sacerdote camán en su choza. En lugar de honor figura el tambor mágico. (Fot. Kurt y Margot Lubinski)

Los animales, como los hombres, están sujetos al poder de los magos. Cuando la esposa del herrero Ilmarinen envía sus rebaños a pastar en el prado, no se olvida de dirigir súplicas a las potencias divinas para conseguir su protección, y asimismo conjura al oso con adulatoras palabras: « Oso encantador, hombre de los bosques, cuyos pies están empapados en miel, concluyamos un pacto, un tratado de paz que dure lo que nuestra vida. Júrame que no atacarás las piernas curvadas, que no te ensañarás en las dadoras de lana ». En el mismo episodio se cuenta que el pastor Kullervo, queriendo vengarse de su ama por el duro trato de que lo hizo objeto, metamorfoseó las vacas en osos y lobos, y la perversa esposa de Ilmarinen fue devorada por su rebaño.

Incluso los elementos están bajo la influencia de los poderes mágicos. Para conseguir su vic-

toria sobre Lemminkäinen, Luhi, la dueña de Pohjola, desencadenó al Frío: « ¡Oh, Frío, hijo mío, ve adonde te invito y haz que la nave del hombre audaz quede aprisionada por los hielos! ». Y el Frío corrió a someter al mar bajo su poder: en la primera noche invadió los golfos y los lagos; en la siguiente extremó sus rigores, y el hielo alcanzó la altura de un aliso. Incluso pensó en apoderarse del gran héroe y en congelarlo luego; pero éste lo dominó pronto, pues conocía las palabras mágicas y sabía cuáles eran los « orígenes » del Frío.

En efecto, no deja de ser curioso que una de las principales fórmulas mágicas del *Kalevala* consista en exponer el origen de las cosas de las que uno quiere apoderarse. Ésta es la condición indispensable para dominarlas.

Un día, Väinämöinen se hirió accidentalmente en una rodilla con su hacha, y recurrió a los cuidados de un viejo, que gozaba de gran fama como sanador. Sin embargo, éste no pudo empezar a actuar hasta que Väinämöinen le hubo contado el origen del Hierro, que el viejo ignoraba.

El elemento mágico se aplica a cualquier trabajo, incluso al más vulgar. Cada vez que el hombre, en su acción o en su labor, entra en contacto con la materia, ha de conocer la fórmula mágica si quiere realizarlo bien. Cuando Väinämöinen construyó su navío, « cantaba una canción de misterioso poder, al final de cada parte construida ». Pero cuando llegó el momento de ensamblar las planchas de madera, se encontró de repente con que le faltaban tres palabras. Púsose a buscarlas por todas partes, bajando incluso a los infiernos, y acabó por seguir los consejos de un pastor, que le sugirió trasladarse al lugar donde vivía el gigante Antero Vipunen, al que halló « tendido bajo la tierra, con sus cantos, con sus palabras mágicas. El álamo crecía sobre sus hombros; el abedul, sobre sus témpanos; el aliso, sobre sus mejillas; el sauce, sobre su barba; el abeto, sobre su frente, y el pino silvestre, entre sus dientes ». Una vez hubo derribado todos estos árboles, Väinämöinen hundió su bastón, chapado de hierro, en la garganta del gigante, el cual, abriendo sus fauces, se tragó al héroe y su arma... Pero « Väinämöinen se transformó en herrero; con su camisa se construyó una fragua; con las mangas de esta prenda y las de su pelliza se fabricó un fuelle, y convirtió su rodilla en yunque, y su codo, en martillo; luego empezó a golpear en el vientre del prodigioso gigante ». A las imprecaciones de Vipunen, Väinämöinen respondió: « Hundiré aún más mi yunque en el corazón, instalaré mi fragua en un lugar más profundo, hasta lograr que pronuncies las palabras mágicas ». Ante ello, Vipunen no tuvo más remedio que ceder. « Abrió el cofre repleto de voces, colmado de canciones, para cantar las palabras eficientes, las profundas palabras de

los orígenes... ». Y tras de arrancar así los mágicos cantos de la caverna donde se encontraba, Väinämöinen volvió a su nave, la cual, gracias sólo al poder de las palabras, vióse pronto construida sin necesidad del hacha.

También se basan en la magia los trabajos del sempiterno forjador Ilmarinen. Su obra más característica fue la confección del misterioso *sampo*, que este héroe se comprometió a forjar « con la punta de las plumas de un cisne, la leche de una vaca estéril, un grano de cebada, y el fino vellón de una cabra fecunda ».

Después de instalar su fragua en una enorme mole de piedra, situada en las montañas que rodean los campos de Pohja, encendió fuego, arrojó a él las materias elementales y convocó a los siervos para avivarlo con su soplo, y a los hombres fuertes para que aportasen su trabajo. Cada día se inclinaba sobre la hoguera para ver lo que el fuego había creado. Y así aparecieron, sucesivamente, un arco de oro, un barco rojo, una ternera de dorados cuernos, un arado cuya reja era también de oro y su mango de plata. Pero el herrero rompió todos estos objetos, hasta que, por fin, inclinándose de nuevo sobre la hoguera, vio que había nacido el *sampo*.

LOS DIOS DEL « KALEVALA »

Incluso fijándonos sólo en el *Kalevala*, la mitología ugrofinesa es rica en divinidades. El sueco Castén, en sus *Nordiska Resor* [Viajes nórdicos] ⁽¹⁾, fijó un estado de cosas al respecto, que nosotros tomaremos como base para nuestra exposición.

Dioses celestes. En la cumbre del panteón ugrofinés se suele colocar a Jumala, el dios supremo, el Creador. Jumala era una entidad semiabstracta, y tenía como árbol sagrado la encina. Por estar relacionado su nombre con una palabra que significa « trueno », es posible conjeturar que en sus orígenes fue una divinidad del cielo. Sin llegar a desaparecer del todo, Jumala fue reemplazado más tarde por otro dios supremo, Ukko, de rasgos quizá más definidos. « Padre antiguo, que reina en el cielo », es la divinidad de la región celeste y de la atmósfera; sostiene el Mundo, reúne las nubes y precipita la lluvia; es invocado en último término, cuando se han agotado todos los recursos cerca de los

demás dioses. Ukko casó con Akka, llamada también Rauni, que es el mismo nombre que en finés designa el *sorbal*, árbol consagrado a la diosa.

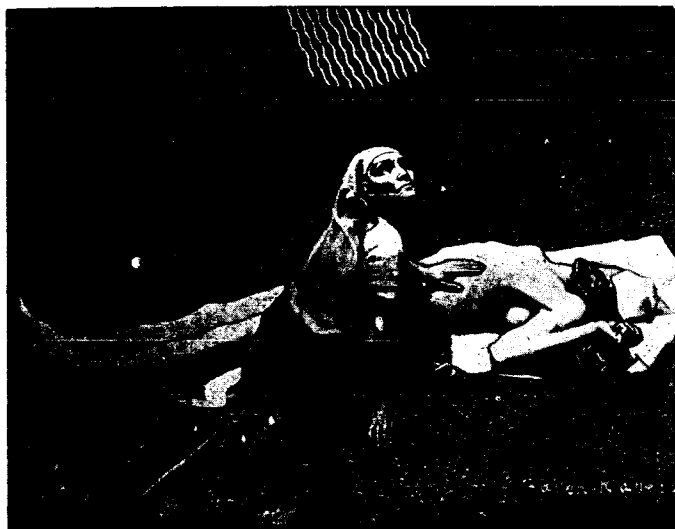
Las demás potencias celestes son Paiva, el Sol; Kuu, la Luna; Otava, la Osa Mayor, y, sobre todo, Ilma, divinidad del aire, cuya hija Luonnotar, que es, a su vez, la madre de Väinämöinen, se halla estrechamente vinculada con el mito de la creación.



Jukahainen tiende una emboscada a Väinämöinen, a pesar de los esfuerzos que hace su madre para disuadirlo. Según A. Gallen-Kallela. Turku, Museo de Arte

Nacimiento del mundo. En efecto, el *Kalevala* nos dice que Luonnotar — cuyo nombre significa « hija de la Naturaleza » —, cansada de su virginidad infecunda y de su existencia solitaria en medio de las celestes regiones del aire, dejóse caer en el mar, en la blanca grupa de las olas. Zarandeada por el oleaje, « el soplo de viento acarició su seno, y el mar la volvió fecunda ». Así vagó durante siete siglos, sin poder encontrar un lugar en el que descansar, hasta que un día, mientras estaba lamentándose de su triste suerte, apareciósele un águila — según otras versiones, un pato —, que buscaba asimismo donde fijar su nido en el mar inmenso. Observando que de la superficie de las aguas emergía algo — que no era sino la rodilla de Luonnotar —, fabricó allí su nido y depositó en él sus huevos, que incubó durante tres días. « Entonces, la hija de Ilma sintió un calor ardiente en su piel; dobló vivamente su rodilla, y los huevos rodaron al abismo... No obstante,

⁽¹⁾ Existe una traducción alemana, M.-A. CASTÉN, *Nordische Reisen*, San Petersburgo, 1853.



La madre de Lemminkäinen invoca a la diosa Luonnotar para que devuelva su hijo a la vida. Según A. Gallen-Kallela, Helsinki, Ateneo

no se perdieron del todo en el limo ; sus restos se convirtieron en cosas hermosas. De la parte inferior de los huevos se formó la Tierra, madre de todos los seres ; de su parte superior, el cielo sublime ; de su elemento amarillo, el Sol radiante ; de sus zonas blancas, la resplandeciente Luna ; sus despojos tachonados dieron origen a las estrellas, mientras que los negros se convertían en las nubes del aire ». Finalmente, Luonnotar completó la obra de la Creación « haciendo surgir promontorios, allanando las riberas, cavando golfos... ». « Ya las islas emergen de las olas, las columnas del aire se yerguen sobre su base ; la Tierra, nacida de una palabra, despliega su masa sólida... ».

Divinidades de la Tierra y de las aguas. Entre las divinidades de la Tierra — personificada en la Madre de Mannu — podemos citar la Madre de Metsola, que simboliza el bosque ; Pellervoinen, dios protector de los campos, y señor de árboles y plantas ; Tapio, « de oscura barba, tocado con un gorro de abeto, y cubierto con un

manto de musgo », que, junto con su esposa, Millikki, su hijo, Nyirikki, y su hija, Tuulikki, representa las divinidades de los bosques, invocadas por los antiguos fineses para obtener abundante caza.

El principal dios de las aguas es Ahto o Ahti ; con su esposa, Vellamo, y con sus hijas, habita « en la extremidad del cabo nuboso, bajo las olas profundas, en el interior de la negra vasija, en el corazón de una densa roca ». Es de observar que Lemminkäinen lleva el sobrenombre de Ahti, lo cual puede dar lugar a suponer que el dios y el héroe no son sino la misma persona. En torno a Ahti evolucionan los genios de las aguas, por lo general maléficos, tales como Vetehinen, derivado quizá del Vodianoi eslavo, y Tursas, genio de figura monstruosa, que en el *Kalevala* se nos muestra surgiendo del fondo del mar para quemar las hierbas que cor-

taron las vírgenes de las ondas. También el mundo terrestre está poblado de genios malignos. Sería tarea larga enumerarlos a todos. Sólo mencionaremos aquí a Lempo, Paha e Hiisi, que el *Kalevala* nos presenta uniendo sus fuerzas para dirigir el hacha que sostiene Väinämöinen contra la rodilla del héroe. « Hiisi hizo oscilar el mango, Lempo tiró hacia sí el cortante hierro, y Paha desvió el golpe. Entonces el hacha... fue a partir la rodilla del héroe... Lempo la hundió en la carne, Hiisi la hizo penetrar por entre las venas, y comenzó a brotar la sangre... ».



Lemminkäinen y su compañero Tiera, atacados por el frío. Litografía de Matti, Bjorklund. (Fot. Larousse)



La maldición de Kullervo. Según A. Gallen-Kallala. Helsinki, Ateneo



Fabricación del sampo. Según A. Gallen-Kallala. Helsinki, Ateneo

El mundo infernal del « Kalevala ». La mitología ugrofinesa no tiene una noción de infierno como lugar de castigo. En el *Kalevala*, el infierno, o, mejor, el reino de los muertos, aparece como un país más sombrío que los demás, en el que, sin embargo, brilla el Sol y crece el bosque. El acceso a Tuonela (« país de Tuoni ») o Manala (« país de Mana ») — nombres con los que se conoce el infierno finés — está protegido por un río de negras ondas. Hay un largo camino para llegar hasta él: se emplea una semana en recorrer una extensión de bosquecillos; otra, en atravesar grandes bosques, y una tercera, en salvar unas selvas profundas. Desgraciados de aquellos que intenten penetrar en este territorio maldito. « Muchos entran en Manala, pero pocos consiguen salir ». Lemminkäinen, para dar satisfacción a las exigencias de Lohi, se acercó, corriendo toda clase de riesgos, a la orilla del río negro, para abatir a flechazos la hermosa ave de Tuoni, el cisne de ondulado cuello. Pero fue arrojado a la profunda corriente, y su cadáver, hecho pedazos por el sangriento hijo de Tuoni, fue diseminado en las fúnebres corrientes de Manala.

El único que consiguió escapar de esta arriesgada expedición fue Väinämöinen, quien se había trasladado a Tuonela con la esperanza de encontrar allí las palabras mágicas que necesitaba para la construcción de su navío. Cuando llegó a orillas del río vio cómo las hijas de Tuoni — de baja estatura y cuerpo achaparrado — estaban ocupadas en lavar sus viejos andrajos en las aguas estancadas del Manala. Urgiéndolas con sus ruegos, consiguió que lo trasladaran al otro lado del río, a la Isla de Manala — el país de los muertos —, donde le salió al encuentro Tuonetar, la soberana del Tuonela, la cual le ofreció cerveza en un vash en el que hormigueaban ranas y gusanos, al propio tiempo que le aseguraba formalmente que no saldría más de aquel lugar. Y, en efecto, mientras Väinämöinen dormía, el hijo de Tuoni, de ganchudos dedos, atravesó en el río una nasa de mallas de hierro, que tenía una longitud de mil brazas, con objeto de aprisionar al héroe de por vida. Pero Väinämöinen, cambiando súbitamente de forma, se arrojó a las aguas « y se deslizó como una serpiente de hierro, como una víbora, por las ondas de Tuonela, a través de la nasa de Tuoni ».

En el país de Tuonela reinan Tuoni y su esposa, Tuonetar. Sus hijas son divinidades del sufrimiento. Se trata, sobre todo, de Kippu-Tytto, diosa de las enfermedades, y de Lovia-

rigor, como el reflejo exacto de las creencias fundamentales de la raza ugrofinesa. Por otra parte, incluso prescindiendo de esta consideración, el panteón del *Kalevala* no tiene punto de



El monstruo Tursas emergiendo de las olas. Litografía de Matti Bjorklund.
(Fot. Larousse)

tar, « la más despreciable de las hijas de Tuoni, fuente de todo mal, principio de incontables plagas ; su rostro era negro ; su piel, de aspecto horrible ». De su unión con el Viento nacieron nueve monstruos : Pleuresía, Cólico, Gota, Tisis, Úlcera, Sarna, Cáncer, Peste, y « un genio fatal, un ser devorado por la envidia », que carece de nombre. Citaremos todavía, entre las diosas de las enfermedades y los dolores, a Kivutar y Wammatar. En lo que respecta a la muerte, ésta es personificada por Kalma, que reina sobre las tumbas—es de observar que la palabra *kalma* significa, en finés, « olor de cadáver »—. En el umbral de la morada de Kalma monta la guardia el monstruo Surma, personificación del destino fatal o de la muerte violenta. Surma está preparado en todo momento para aprisionar con sus dientes homicidas y engullir luego en sus vastas fauces al imprudente mortal que se ponga a su alcance.

Valor mitológico del « Kalevala ». Tal es, descrito a grandes rasgos, el mundo divino que nos revela el *Kalevala*. Conviene observar, no obstante, que este poema es una colección de cantos populares, de inspiración sin duda primitiva pero de compilación tardía, aunque algunos presentan huellas de penetraciones extranjerías, lo cual no permite considerarlo, en

semejanza con el Olimpo griego, lo cual no ha impedido que con un exceso de temeridad se hayan relacionado ambos, como lo indica la asimilación establecida por Georg. W. A. Kahlbaum entre Ilmarinen, «el sempiterno machacador de hierro », y Hefesto, o bien entre el *sampo* y la caja de Pandora ⁽¹⁾. El hecho es, sin embargo, que las divinidades del *Kalevala* no tienen sino una figura imprecisa y no se sabría cómo establecer una filiación entre ellas. El propio Castrén se ha visto obligado a

reconocer que « la doctrina religiosa de los fineses se encuentra a mitad de camino entre la adoración directa de la Naturaleza y una especie de religión que atribuye a los fenómenos y objetos naturales ciertos genios o divinidades, que habitan en ellos y les dan vida » ⁽²⁾. Y al llegar a este punto tenemos la sensación de encontrarnos con el verdadero aspecto de esta mitología.

EL ANIMISMO UGROFINÉS

El camanismo, que, como ya hemos visto, se halla en la base de la religión primitiva de los ugrofineses, es difícil de conciliar con la idea de los dioses, que, por esencia, están en un plano superior al de los simples humanos, puesto que el camán puede someterlo todo a la magia de sus fórmulas. Por el contrario, da por supuesto en todos los objetos una fuerza elemental, susceptible de ser dominada por una fuerza más poderosa : la del mago. De aquí que pueda hablarse de un carácter *animista* de la religión ugrofinesa.

⁽¹⁾ G. KAHLBAUM, *Mythos u. Wissenschaft unter besonderer Berücksichtigung der « Kalewala »*, Leipzig, 1898, pág. 7.

⁽²⁾ CASTRÉN, *op. cit.*

El alma de las cosas. Para los ugrofineses, cualquier ser, cualquier objeto, está dotado de un alma, que los fineses denominan *hallia*, los votiacos, *urt*, y los cheremisos, *ört*. Así, se encuentra, entre los votiacos, *d'ü-urt*, «el alma del trigo»; *busi-urt*, «el alma del campo de trigo»; y entre los cheremisos, *pu-ört*, «el alma del árbol».

No obstante, esta alma está indisolublemente unida al cuerpo, con el que forma un todo indivisible, hasta el punto de que, por no tener existencia distinta, muere al morir aquél. Esto explica la costumbre que existe entre los ingrios de acudir a derramar lágrimas sobre las tumbas y a depositar en ellas ofrendas mientras dura el proceso de descomposición del cadáver. Cuando se considera terminado este período ya no se vuelve más, pues «nada queda allí del alma».

Los vogules creen que el alma tiene su sede en el corazón y en los pulmones. Por eso, sus guerreros devoran estas partes de sus enemigos vencidos, con la esperanza de absorber su fuerza vital, y, en definitiva, su alma ⁽¹⁾. Otros pueblos dan una significación particular al esqueleto, que juzgan como almacén del alma, de igual forma que lo es del cuerpo. Los lapones, por ejemplo, procuran no romper ni destruir el esqueleto del animal sacrificado, pues creen que los dioses forman con él un animal nuevo.

La creencia de que el alma continúa viviendo mientras el esqueleto subsiste, se pone de relieve en las ceremonias de la «fiesta del oso», de las que el *Kalevala* nos da justamente una curiosa descripción (runo 46). Cuando en una cacería se daba muerte a un oso, después de haber comido su carne se guardaban sus huesos en una tumba, junto con esquis, un cuchillo y otros objetos. El animal muerto era tratado como amigo, y se le rogaba que contase a los demás osos las honras de que había sido objeto entre los hombres ⁽²⁾. El relato del *Kalevala* no es sino una paráfrasis lírica de esta costumbre, practicada entre los fineses paganos.

Análogamente a lo que ocurre con los animales, también las plantas, la tierra y el agua poseen un alma. Según Kharuzin, los lapones de Kola, cuando cortan árboles en los bosques, no se olvidan nunca, antes de derribar el árbol, de «matarlo» con un hachazo especial, condición indispensable para que, al ser arrojado al fuego, arda bien. Los fineses, por su parte, observan la costumbre de derramar dos gotas de agua cuando han sacado el cubo del pozo, para evitar que «al pozo le llegue el instante fatal de morir».

El hombre está, pues, rodeado de una muchedumbre de seres vivos frente a los cuales debe vivir prevenido, y cuya benevolencia ha de

esforzarse en obtener por medio de oraciones y ofrendas. Así, en las regiones montañosas de los Altai, en Siberia, la población indígena que continúa vinculada al camanismo ata a los abedules una especie de sacos fabricados con la corteza de estos árboles, en cuyo interior deposita presentes destinados a los espíritus buenos. Todavía no hace mucho tiempo, sacrificaban caballos, cuyos cráneos y pellejos suspendían luego de unos postes. Esto era sin duda reminiscencia de una antiquísima costumbre, puesto que, en el *Kalevala*, Väinämöinen ejecuta la misma operación con los despojos de un oso, que traslada a la cumbre de una montaña y cuelga en la corona de un árbol sagrado.

La muchedumbre divina. Este número infinito de espíritus o genios que pueblan el Universo sólo presenta formas aún rudimentarias de divinidades. Podría hablarse aquí, con palabras justas de Comparetti, de un polidemonismo inorgánico. «En todo este mundo mitológico reina el individualismo más absoluto. No existe ninguna organización sistemática, ni un orden genealógico. Los dioses y los genios son independientes en sus respectivas esferas de dominio» ⁽¹⁾.

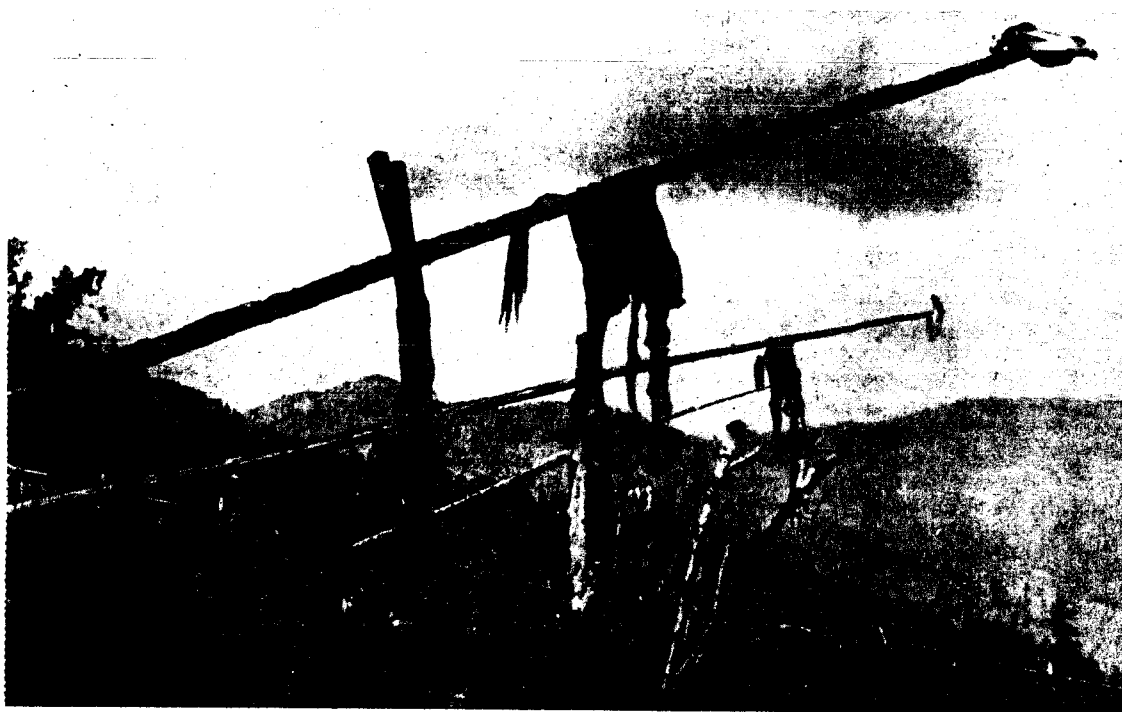
⁽¹⁾ COMPARETTI, *op. cit.* pág. 119.



El cisne de Tuonela y la escuálida virgen de Mana. Litografía de Matti Björklund. (*Fol. Larousse*)

⁽¹⁾ GONDATTI, *Vestigios de las creencias paganas entre los manzy*, Moscú, 1888.

⁽²⁾ N. KHARUZIN, *El juramento del oso y la base totémica del culto del oso entre los ostiacos y los vogulos*, Moscú, 1892.



Cráneos y pieles de caballo expuestas como ofrendas. Región del Altai. (Fot. Kurt y Margot Lubinski)

Los genios o divinidades que animan los distintos seres, tanto los vivos como las substancias inertes, están incorporados a ellos demasiado íntimamente para que puedan tener una individualidad propia. Esto explica el carácter impreciso que hemos observado en los dioses del *Kalevala*, en los que, en todo caso, podría entreverse un tímido esbozo de antropomorfismo, a juzgar por la diferenciación de sexo que se establece entre las divinidades. Los votiacos conocen dos términos — *murt* y *mumi* — para denominar al dios y a la diosa. Así, tenemos las expresiones *korka-murt*, « hombre de la casa » o « espíritu del hogar »; *obin-murt*, « hombre de la lluvia »; *vu-murt*, « hombre del agua »; *chundi-mumi*, « madre del Sol »; *gudiri-mumi*, « madre del trueno »; *muzem-mumi*, « madre de la tierra », etc.

Es tarea bastante difícil llegar a orientarse en esta multitud divina casi anónima, de la que sólo emergen algunas personalidades con rasgos algo más definidos que las destacan del conjunto, tales como la diosa Maan-Eno, que es, entre los estonios, la esposa de Ukko, dios del trueno, y tiene como misión la de fomentar cosechas prósperas y velar por la fecundidad de las mujeres, o el dios Rot, divinidad del mundo infernal entre los lapones. Por lo general, no se suelen encontrar más que espíritus o genios, cuyo nombre es significativo sólo de la función que les está asignada.

Espíritus de las aguas. Tales son los abundantísimos espíritus de las aguas. Al Vu-murt, « hombre del agua », de los votiacos corresponde el Vizi-ember de los magiares. Se trata de un genio de las aguas, que reside en los lagos y corrientes fluviales y exige sacrificios humanos. Si los habitantes del país se muestran remisos en ofrecerle víctimas, deja oír su voz misteriosa, que exclama : « Ha pasado el tiempo y nadie se ha presentado », después de lo cual suele aparecer, infaliblemente, en sus aguas el cadáver de algún ahogado. Además del « hombre del agua », la mitología magiar conoce la « madre del agua » (*Viz-any*) y la « mujer del agua » (*Vizi-bany*). La aparición de estos espíritus es siempre presagio de desgracia. A ellos pueden agregarse todavía Kul, genio de los ostiacos, que frecuenta los grandes lagos y las aguas profundas; el Va-kul de los zyrian, que aparece representado como un hombre o una mujer de larga cabellera; y el Yanki-murt y el Vu-vozo de los votiacos. Cuando un votiacos bebe agua en un pueblo extranjero, conjura el posible maleficio del *vu-vozo* con esta invocación : « ¡No me ataques! ¡Ataca más bien a una mujer rusa o chere-misa! ».

Por otra parte, las aguas encubren espíritus benévolos, tales como los *tönx* de los vogules, que dan suerte a los hombres en la caza y en la pesca, curan las enfermedades, etc.; el *as-iga*, o « anciano del Obi », venerado por los ostiacos

que habitan las riberas del gran río siberiano; el Vu-nuna, «tío del agua», defensor de los votlacos frente al malvado Yunki-murt; y, por último, el Vu-kutis, «agresor acuático», que es considerado por esta misma tribu como activo sanador de enfermedades.

Los ugrofineses poseen también ríos y lagos sagrados, que en territorio de los vogules se denominan *jelpin-ja* y *jelpin-tär*, y en país lapón, *passe-jokka* y *passe-jarve*. En ellos habitan los *chätse-olmai*, «hombres del agua». Los fineses conocen estas extensiones de agua como *pyhä-joki* y *pyhäjärvi*. También las cascadas y torrentes tienen sus divinidades propias.

Los fineses de Finlandia contaron con gran número de divinidades acuáticas, la más difundida de las cuales fue Nakki, un genio del agua. Los habitantes del oeste y sur de Finlandia conservan todavía la creencia ancestral de que en los lagos hay parajes «sin fondo» por los que se llega a penetrar en el reino del dios del agua, que habita un castillo soberbio repleto de riquezas. Nakki sale de su morada para visitar la Tierra, a la salida y a la puesta del sol. Pueden adoptar toda clase de formas. Cuando alguien se dispone a bañarse, debe pronunciar las siguientes palabras antes de sumergirse: «Nakki, sal del agua, yo estoy ahora dentro». Para protegerse contra Nakki conviene arrojar al líquido elemento un objeto metálico al propio tiempo que se emite este exorcismo: «Sea yo ligero como una hoja, y Nakki, pesado como el hierro» ⁽¹⁾.

Y así podríamos seguir enumerando espíritus de los bosques y de los árboles, pero ello nos llevaría a un terreno más bien folklórico que mitológico.

Los mitos. Los mitos propiamente dichos son, por el contrario, bastante raros. El *Kalevala* ha conservado algunos, tales como el de los orígenes de la serpiente, el de los orígenes del hierro y el de la procedencia del fuego, el cual habría surgido de una chispa que Ukko provocó entrechocando su llameante espada con su uña, y que luego confió a una de las vírgenes del aire. Sin embargo, ésta, por falta de cuidado, dejó escapar la chispa de sus dedos, que «fue rodando a través de las nubes, a través de las nueve bóvedas y las seis tapaderas del aire», hasta caer en un lago, donde se la tragó una trucha azul, la cual fue engullida, a su vez, por un salmón amarillo, que fue presa, más adelante, de un lucio gris. Väinämöinen, con ayuda de Ilmarinen, logró apoderarse de este lucio y pudo, al fin, liberar la centella, que después de ocasionar varios incendios cayó, por último, en poder del héroe bajo el tronco de un abedul,

y fue aprisionada definitivamente en un vaso de cobre.

Entre los lapones se perpetuó un mito relativo a la creación del hombre por una pareja divina: Mader-Acha y Mader-Akka. El primero crea el alma, y su esposa, el cuerpo; si el niño que ha de nacer es un varón, Mader-Acha lo envía a su hija Uks-Akka, y si se trata de una hembra, es confiada a otra hija suya, Sar-Akka.



Paisaje silvestre de la Europa Septentrional. En este escenario, de bosques y ríos de impetuosa corriente, situaban los fineses la residencia favorita de multitud de genios que ejercían su influjo sobre ellos.

El producto de la creación celeste se deposita luego en el seno de su madre terrena.

Las sejda de los lapones. Cuéntase que los lapones distinguían el «dios de madera», que representaba la divinidad del trueno en forma de un tronco de abedul, y el «dios de piedra», que solía adoptar la figura de un hombre o de un animal. Pero las tradiciones al respecto son muy vagas. Lo único cierto es que existen unas *sejda*, o piedras sagradas, que los fineses colocaban en diversos lugares y que todavía hoy es posible encontrar en territorio finlandés, sobre todo en Carelia y en Laponia, donde eran particularmente abundantes. Estas *sejda*, que los lapones de Suecia llamaban *saivo* o *saite*, ser-

(1) Véase al respecto un estudio muy completo de Uno HOLMBERG, *Die Wassergötter der finnisch-ugrischen Völker*, en «Mémoires de la Société Ougro-finnoise», Helsingfors, vol. XXXII, 1913.



Colina del sacrificio (Isla Vaigatch). Dibujo de Th. Weber. Del Viaje de A. E. Norenskjold

vían también de talismanes. Cuenta Castrén que un brujo lapón, Lompsalo, poseía una *sejda*, con la cual sus pescas eran muy fructuosas, mientras que, en la orilla opuesta, otro hechicero estaba triste al ver que no conseguía pescar nada. Durante la noche, este último, aprovechándose del sueño de Lompsalo, le robó su *sejda*, y al punto vio que los peces se dirigían a sus redes. Pero Lompsalo se procuró una nueva *sejda*, de un poder mucho mayor, y toda la pesca volvió a afluir a sus artefactos hasta tanto el hechicero rival no hubo destruido su talismán.

CONCLUSIÓN

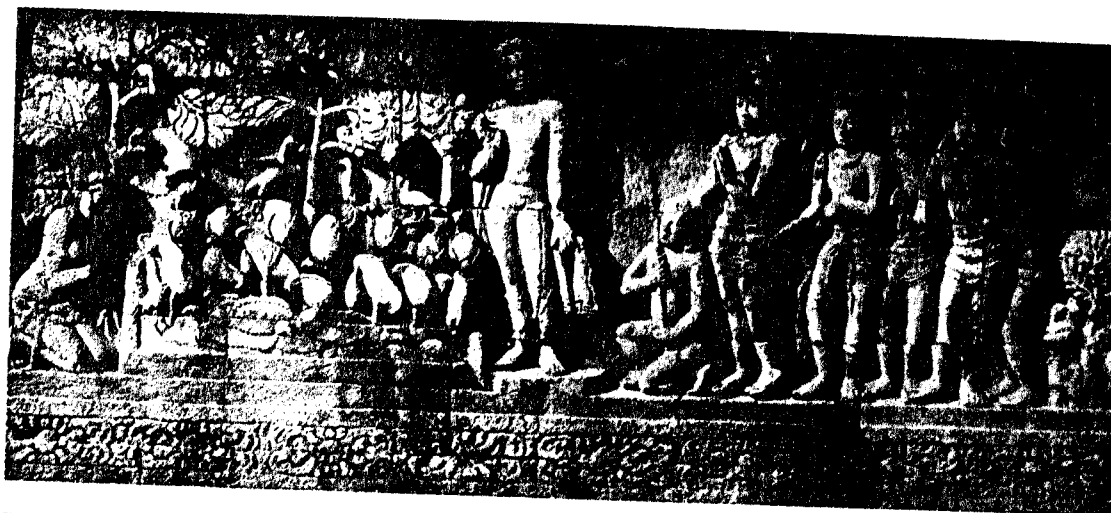
Este ejemplo pone de relieve la utilidad e importancia de los talismanes mágicos en la concepción ugrofinesa del mundo. Con ellos, el hombre puede ejercer su influencia en los numerosos *kaltia* esparcidos por el Universo. Por la magia secreta de los hechiceros y los cantos sagrados de los eternos bardos penetra en el gran misterio de la Naturaleza y se une íntimamente con las fuerzas ocultas en los « orígenes » profundos de las cosas. Por eso, tan pronto como Väinämöinen se pone a cantar acompañándose con su *kantelo*, todos los animales corren a su vera para extasiarse con sus melodías. El austero anciano de Tapiola, la población que habita en los bosques, e incluso la propia soberana de las selvas, acuden a gozar de los dulces sonos; el águila abandona sus habituales dominios y el pato salvaje deja las aguas; las vírgenes del aire escuchan arrobadas la voz que fluye de la garganta del héroe; Kuutar, la resplandeciente hija de la Luna, y Päivätär, la gloriosa hija del Sol, sueltan la lanza-

dera y el huso; Ahto, el soberano de las ondas, con sus barbas de césped, se levanta sobre la bóveda húmeda, extendiéndose sobre un lecho de nenúfares; las vírgenes de las riberas, a quienes las cañas sirven de adorno, se olvidan de peinar su cabellera, mientras la soberana de las aguas, surge de lo profundo del mar para oír la encantadora melodía del *kantelo*... De este modo, el poema finés nos introduce en un auténtico festival místico, donde se unen en un todo las fuerzas de la Naturaleza y los animales, los hombres y los dioses.

F. Guirand



Ofrendas a los espíritus benévolos, colgadas de un abedul. (Fot. Kurt y Margot Lubinski)



Después de haberse entregado, por espacio de seis años, a un riguroso ascetismo, el Bodhisattva se baña en el río Nairañjana y lava en él sus vestidos. Luego se dirigirá al Arbol de la Iluminación, donde llevará a cabo su meditación decisiva. Borobudur (Java). (Fot. Goloubew)

MITOLOGÍA INDIA

INTRODUCCIÓN

Complejidad religiosa del medio hindú. La mitología india es una jungla inextricable de exuberante fronda. Cuando se está metido en ella, se pierde la claridad del día y la posibilidad de una neta orientación. De aquí que en una exposición como la nuestra, que debe ser muy sucinta, se imponga la simplificación hasta un grado extremo, lo cual, por otra parte, puede conciliarse con la necesidad de mostrar cómo se han allanado, en las mejores condiciones, los caminos para llegar a una explotación metódica del inmenso conjunto.

En todas las épocas, el territorio formado por las dos cuencas fluviales — la del Indo y la del Ganges — y la meseta de Decán, fue una amalgama de razas sin unidad alguna, en la que estaban representados todos los grados de civilización desde los estadios más primitivos hasta niveles muy evolucionados. Así, en la época en que los invasores indoeuropeos, procedentes del Noroeste, se instalaron, entre el 3000 y el 1500 antes de Jesucristo en el Penjab — valle alto del Indo y sus afluentes —, debieron de encontrarse allí con el pueblo drávida, de piel negra, que poseía una civilización floreciente — asimilada, quizás, a la de los caldeos, como lo sugieren las excavaciones de Harappa —, y con poblaciones mucho más « salvajes », de idioma *munda* y afines a los negroides indochinos y australianos. Un rasgo muy peculiar del

territorio indio es que todo se transforma en él a la par que se conserva : incluso en nuestros días, los tres elementos se mantienen uno al lado de otro, distintos y, a la vez, interpenetrados en infinitas mezclas, a las que vienen a sumarse aún ingredientes mogoles.

En un teórico punto de partida de la mitología india habría que subrayar, pues, los factores *munda*, *drávida* y *ario*. Sin embargo, para una época muy remota, los dos primeros no han dejado testimonio directo alguno. Estos elementos se revelan a través de la literatura brahmánica, la de los arios de la India. La expresión protohistórica de esta literatura se encuentra en los *Vedas*, a los que se reconoce cada vez más un carácter « indio » y no meramente « ario ».

Añadamos que la mezcla de mitos « arios » y « no-arios », que durante mucho tiempo se ha considerado tardía, y que se conoce con el nombre de « hinduismo », corresponde a las fechas más remotas de la indianidad, incluida la época védica.

Cultos no arios. Los aborígenes que emplean lenguajes afines al *munda* dependen, en cierto modo, del totemismo. La vida de una especie vegetal o animal es considerada como la vida misma de la tribu y de sus individuos. El sacrificio consiste en inmolar una víctima para asimilarse su principio vital. Esta práctica implica el canibalismo en ciertas ocasiones.

Los cultos dravíticos son menos groseros: excluyen los sacrificios cruentos y la consumición de carne sin cocer, y se limitan a venerar los ídolos. La efigie de la divinidad es regada, perfumada y adornada con guirnaldas. Esta veneración pacífica y devota subsistirá en la India con el nombre de *pūja*. Pero si el rito no tiene carácter grosero, si lo tienen, en cambio, algunas formas divinas así reverenciadas. Todavía hoy, en la costa sudoriental de Decán, son objeto de veneración odiosos ogros femeninos, que, como Kali y Durga — feroces divinidades del hinduismo —, no son sino copias brahmanizadas. Estos monstruos femeninos simbolizan la fecundidad de la Naturaleza. El elemento masculino, simbolizado por el falo o *linga*, es también objeto de adoración. La importancia que se atribuye, así, a las formas femeninas de la divinidad refleja una estructura social, caracterizada por el matriarcado.

Tradición «aria» o indoeuropea: el culto védico-brahmánico. Desde sus orígenes históricos, el elemento indoeuropeo tiene como carácter específico su organización familiar. Todo revela el deseo de mantener, en un medio conquistado, la integridad moral del clan ario. Durante mucho tiempo, los clanes arios conservaron las trazas de tribus invasoras instaladas, en terreno enemigo. Tenían un mando militar, y, por tanto, un tipo de familia agnática. Yuxtapuestos en pequeñas repúblicas o diseminados en núcleos rurales, nada han deseado con más ahínco que la persistencia y defensa de sus tradiciones.

Esto trajo como consecuencia que las clases sociales de los arios del Irán, al pasar a los arios de la India, se convirtiesen en *castas*, divididas en compartimientos teóricamente estancos. La religión, en principio, familiar, exigía un solo sacerdote: el padre o el antepasado, investido de autoridad; pero cada vez más va convirtiéndose en una religión de casta. Sigue siendo familiar, pero se matiza con ritos distintos, según la familia pertenezca a la nobleza guerrera, los «*kshatriyas*»; al sacerdocio, los «*brahmanes*», o al *liers étai*, los «*vaicyas*», encargados de los trabajos materiales. Esta evolución hacia la casta señala el paso del estadio «*védico*» al estadio «*brahmánico*» del arianismo indio (aunque los *Vedas* hayan sido por lo menos compilados, si no concebidos, por un sacerdote de espíritu esencialmente brahmánico).

Esto forma la base de las nociones religiosas. El *asha* iranio — conjunto de condiciones estables del orden cósmico y moral — se troca en *dharma* (estructura social en tanto que realidad ontológica, derecho y deber de las castas en tanto que fidelidad al ideal ario).

Cada secta tendrá su *dharma*, incluso aquellas que no acepten la tradición brahmánica, por ejemplo, los jainas y los budistas. Habrá,

pues, tantas mitologías como clases distintas de *dharma*.

MITOLOGÍA DEL DHARMA BRAHMÁNICO

El brahmanismo es la herencia de la tradición védica, como centro de las creencias y cultos propios de los arios de la India. Pueden distinguirse en él las concepciones propias de la casta guerrera, las que se refieren a la sacerdotal y, finalmente, las populares. A este conjunto puede añadirse la mitología más abstracta de los Brahmanas.

MITOLOGÍA DE LA CASTA GUERRERA

Mucho tiempo antes de que en la India hubiese aparecido la casta brahmánica, los antepasados de los indoiranios, que habían vuelto al Asia Occidental y no tenían aún lugar definitivo donde fijarse, adoraban divinidades cuyas características son las peculiares de una aristocracia conquistadora. Estas divinidades son enumeradas como garantes de un tratado del que tenemos noticia por las tablillas de Boghaz-Koi (Pteria en Capadocia). Se trata de una paz concluida, hacia 1400 antes de Jesucristo, entre el rey de Mitanni, Mattinaza, y el de los hititas, Subiluliuma. Los dioses enumerados como testigos son Indra, Mitra, Varuna y los Nasatyas. Los tres primeros, por lo menos, se presentan como reyes y contrastan con los dioses culturales, cuya noción será precisada por la casta brahmánica en territorio indio.

Indra. El ario que somete a su yugo poblaciones de raza negra, venera en Indra la proyección grandiosa de su propio tipo. Este dios posee, exagerados, los defectos y las cualidades de un *kshatriya*, o, por lo menos, de un ario primitivo. Se le parece en su valor, pero también en su intemperancia. Atraviesa a los demonios de la misma forma que los guerreros indoeuropeos daban muerte a razas inferiores. Este soldado se sacia de ambrosía para embriagarse, más que para sobrevivir. Es el único dios védico que se confiesa hombre por sus rasgos y sus costumbres, y al que se dedican el mayor número de himnos (250).

Se arma con flechas, y sube a un carro como un noble. Transformado por el mito en fuerza cósmica, blande un rayo, el rayo por excelencia. El carro que conduce es el carro del Sol. Su victoria sobre el dragón Vritra, el Enredador u Obstructor, da como resultado el liberar las aguas, cual vacas encarceladas. Para ello hiende las montañas y hace fluir las corrientes hacia el mar. Su proeza es decisiva para la fecundidad de la Naturaleza. Rasgando las nubes nos res-

tituye el sol y la aurora, y, puesto que procura a la vez la luz y el líquido elemento, se nos muestra, además de un dios de la guerra, como un auténtico principio de fertilidad.

La importancia de esta hazaña se aprecia bien si se tiene en cuenta que en la India la tierra, sometida durante varios meses a los rayos de un sol abrasador, llega a ser tan compacta que resulta imposible hincar en ella los instrumentos de labor y realizar las faenas de la siembra. Por eso, el dios que dispensa la lluvia es invocado tan a menudo, y con los himnos más elogiosos. Según los poetas de la época védica, las nubes que los vientos arremolinan desde el océano, son enemigos que guardan celosamente en sus flancos su tesoro, y es necesario que un poder superior haga sentir sobre ellas su peso para que viertan su riqueza de agua sobre el suelo reseco.

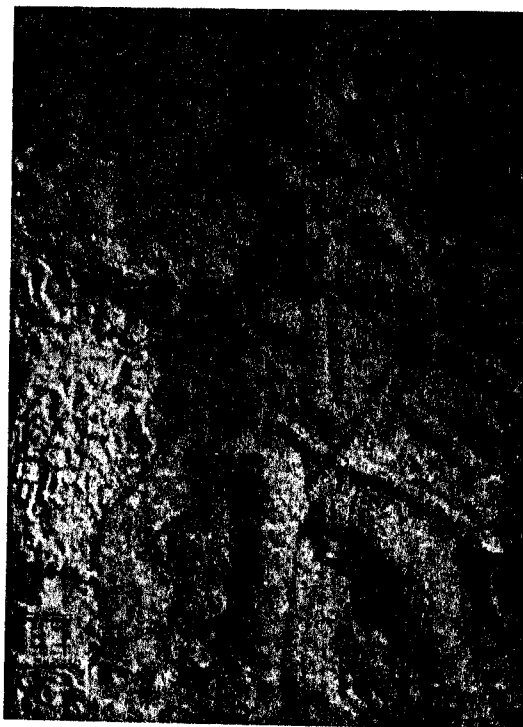
Al propio tiempo que dios de la guerra, Indra es un dios de la Naturaleza, una especie de Heracles que toma el aspecto de Zeus. Reina en el cielo y triunfa en la tormenta, en la que su rayo desata la lluvia. En las representaciones aparece, ya con dos brazos — uno, armado con el rayo (*vajra*), y otro, con un arco —, ya con cuatro, dos de los cuales empuñan lanzas por el estilo del bastón, de punta de hierro, con que son hostigados los elefantes. En efecto, Indra suele aparecer montado en el elefante Airavata, nacido del mar de leche.

En su calidad de prototipo de la casta noble, Indra no tiene una vinculación legendaria directa con los dioses de distinto origen, pese a que se han hecho tentativas por asociarlos estrechamente con el dios Agni, del que sería su hermano gemelo, y, como tal, hijo del Cielo y de la Tierra. Su esposa, simple emanación de su persona, es Indrāni, y su hijo, Citragupta.

Como señor del cielo — Svargapati —, cabalgador de nubes — Meghavāhana — y fulminador — Vajri —, Indra reside en el Monte Meru, supuesto centro de la Tierra, situado al norte del Himalaya, entre la tierra y el cielo. El relato de su lucha contra el demonio nos permitirá ver cómo el gran Indra, Mahendra, merece el epíteto de poderoso — Ćakra — que se le da, aunque con cierta restricción, debida a la inspiración popular, que degrada al nivel de una vulgar astucia una eficiencia que, de conformidad con la naturaleza del dios, habría de considerarse más bien como energía cósmica y fortaleza de héroe.

Indra y el demonio Vritra. Érase una vez un poderoso brahmán llamado Tvachtri. Éste, que no sentía afecto alguno por Indra, resolvió desposeerlo del trono, para lo cual se creó un hijo y lo fortaleció con su propio poder. Este hijo poseía tres cabezas: con la primera leía los Vedas; con la segunda se alimentaba, y con la tercera contemplaba todo el horizonte a su al-

cance, de forma que parecía más bien devorarlo con la mirada. Su superioridad sobre todos los humanos se basaba tanto en una ardiente ascetismo cuanto en la piadosa humildad de su corazón. Al ver que de día crecía en él una fuerza que tenía todas las características de absorber el universo entero, Indra, inquieto, decidió intervenir, y empezó por encargar a las ninfas celestes más seductoras la misión de tentar al joven asceta. Habiendo fracasado en este



Indra montado en su elefante. Bhaja (India).
(Fot. A. S. I.)

empeño, Indra resolvió entonces darle muerte fulminándolo con su rayo; pero, aun en la muerte, el cuerpo del joven brahmán extendió por el mundo una claridad tan radiante que los temores de Indra no disminuyeron, por lo que dio orden a un leñador de que cortase las tres cabezas del cadáver. En el preciso momento en que las seccionó, brotaron de los cortes grandes bandadas de palomas y otras aves.

Deseoso de vengar a su hijo, Tvachtri suscitó un temible demonio, al que puso por nombre Vritra. Su estatura era enorme, y con la cabeza tocaba el cielo. Un día, Vritra provocó a Indra y se entabló entre ambos una lucha horrible, de la que el demonio resultó victorioso y, finalmente, engulló a su adversario. Los dioses, aterrados, permanecieron un tiempo sin saber qué partido tomar hasta que se les ocurrió



Indrani. Jaipur (India). (Fot. A. S. I.)

la idea de hacer bostezar a Vritra. Cuando éste abrió la boca, Indra, por una contracción de su cuerpo, salió afuera por entre las mandíbulas abiertas. La lucha se reanudó, y esta vez el dios fue puesto en fuga. Humillado, Indra solicitó el consejo de los Richis y, finalmente, se dirigieron todos, junto con los dioses, a visitar al dios Visnú, quien les aconsejó que llegasen a un arreglo por mediación de los Richis. Al propio tiempo declaró con aires misterioso que un día no lejano se encarnaría en un arma que causaría la muerte al domonio Vritra.

Los Richis consiguieron persuadir a Vritra de que debía reconciliarse con su enemigo; pero el demonio puso condiciones: «Dadme a cambio — dijo — la promesa solemne de que Indra no me atacará con arma alguna de madera, de piedra o de hierro, ni con una materia seca ni con una mojada; prometedme, además, que no me atacará ni de día ni de noche». Estas condiciones fueron aceptadas.

Mientras tanto, Indra maquinaba en secreto su venganza. Encontrándose un día en la playa al atardecer, divisó, no lejos de allí, a su enemigo, y se le ocurrió de pronto esta idea: «El Sol declina en el horizonte; la oscuridad comienza a envolvernos; aún no es de noche, pero ya no puede decirse que sea de día. Si en estos momentos, entre el día y la noche, pudiera dar muerte al demonio, no violaría mi promesa».

Mientras cavilaba de este modo, surgió del mar una inmensa columna de espuma, y dándose cuenta Indra de que no estaba seca ni mojada y que no era de piedra, de madera o de hierro, se hizo con ella y la arrojó sobre el demonio, el cual cayó, sin vida, sobre la arena. Tratábase, en efecto, de Visnú, el cual, cumpliendo su promesa, se encarnó en esta extraña arma, que ningún ser habría podido resistir. Entre los dioses se produjo una gran alegría, y también en la Naturaleza toda: el cielo se llenó de luz, una dulce brisa comenzó a levantarse, y hasta en los animales de los campos cundió el regocijo. Sin embargo, Indra sentía pesar sobre su conciencia un gran pecado, pues no ignoraba que había dado muerte a un brahmán.

Los dioses de la soberanía universal: Mitra y Varuna

Mitra y Varuna, considerados en la India como hijos de Aditi (o Adityas), forman una diada. Son denominados «reyes» (*rājā*), y están en posesión de la soberanía (*kchatram*), que constituye la esencia de la casta kehatriya, e incluso



Indra sentado en su elefante. Templo de Ellora (India). (Fot. A. S. I.)

se les atribuye el imperio universal (*saṃrāj*). Sin embargo, apenas tienen figura humana, rasgos que los distingue de Indra. Con lo que sí cuenta es con el poder mágico (*māyā*) de los asuras, voz que significa, indistintamente, tanto la eficiencia misteriosa de ciertos devas — dioses — como el poder maléfico de los demonios.

La función esencial de Mitra y Varuna no es la de sentar las bases del orden universal *rita*, sino la de mantenerlo. Por eso, el primero es el protector de la amistad y el que sanciona los contratos, mientras que el segundo vela por la observancia de los juramentos. Para cumplir con su papel de guardianes y de testigos han de «ver», o, dicho de otro modo, han de «brillar», pues estas dos ideas son intercambiables en las concepciones primitivas. Así, uno de ellos, ve — o brilla — durante el día: Mitra (el Sol), y el otro, por la noche: Varuna (la Luna). Los demás rasgos característicos que poseen — menos significativos — son más arbitrarios.

El Mitra indio coincide con el Mitra iranio, salvo en el hecho de que éste no está estrechamente asociado a una divinidad hermana. No obstante, era corriente entre los persas vincular al nombre de Mitra el del gran Ahura (= asura) Mazdā. Desde este punto de vista, Varuna sería en la mitología india como una transposición del dios de las predicaciones de Zoroastro.

Nada se le escapa a Varuna; mantiene estrechamente atados a los que infringen sus reglas; recompensa y castiga teniendo en cuenta la intención y la penitencia; gobierna el mundo físico y el mundo moral; sus decretos (*vrata*) regulan los vientos celestes y la circulación de las aguas — dos hechos que guardan entre sí relación —. Sin duda se ha abusado de la identidad que parece existir entre Varuna y el griego *Ὠκεανός*, así como del supuesto carácter marino de Varuna. Pero un dios regulador de las estaciones debe tener a su disposición un régimen de lluvias. Varuna rige, pues, el conjunto del cielo, la atmósfera y las aguas. El viento es su hálito, las estrellas son sus ojos. A través de ellos ve cuanto pasa en el mundo, e incluso llega a penetrar los más íntimos pensamientos.

Por despedir una «pálida claridad», Varuna es relacionado especialmente con la Luna, que es el depósito del líquido propio para los sacrificios: el soma. Su misión es la de velar por la conservación de esta ambrosía a través del crecimiento y decrecimiento alternativo que sufre el astro. Además, como la Luna es la residencia de los muertos, este dios comparte con el primer fallecido, Yama, el título de rey de los difuntos.

Varuna suele ser representado como un hombre blanco que cabalga sobre un monstruo marino, el *makara*, y tiene un lazo en sus manos, con el que se alude a su papel de justiciero. Esto explica el nombre *Pāci* que se le da, al propio tiempo que los epítetos que recibe como sabio

por excelencia — *Pracetas* — o como señor de las aguas — *Jalapati*, *Jādapati*, *Amburāja* —. Al parecer, se enamoró de la ninfa *Urvāci*, deseada también por el Sol, *Sūrya*. De ella tuvieron ambos un hijo, *Agastya*, famoso por su ascetismo.

Como soberano del orden físico y del orden moral, Varuna está presente en todo lugar. «Sigue la ruta de las aves que vuelan por el cielo, del mismo modo que la estela del navío» que hiende las olas (*Rig-Veda* I, 25); conoce lo pasado y lo por venir; es testigo de toda acción, y, en calidad de «tercera» parte presente, asiste a toda reunión o convenio. Ninguna autoridad puede compararse a la suya.

Los Nāsatyas o Aṣvins: los Ribhus

Cuando se trata de dar una interpretación de la última pareja de dioses mencionada, como tutelar de los *mitanni*, el número de las opiniones es casi igual al de los hermeneutas. El nombre védico más usual que se les asigna es el de «los caballeros» — o, simplemente, «caballeros» —, dos hermanos gemelos, de color de oro o de miel. Ellos dan al cielo la luz matinal a través de las nubes, señalan a la Aurora — *Uchas* — el camino que ha de recorrer, y desempeña un papel simétrico al caer la noche. Posiblemente deben ser asimilados a la estrella de la mañana y a la del atardecer.

Su similitud con los Dioscuros griegos salta a la vista. Trátese, en efecto, de unos dioses no meramente indios, sino de entronque indoeuropeo, simbolizando el ideal ecuestre de esta aristocracia conquistadora que introdujo el caballo en el centro y sur de Asia.

El nombre que se les da, *Nāsatya*, y que puede ser interpretado por la raíz *nas*, «salvar», parece aludir a su misión benéfica, pues, por lo mismo que son médicos de los dioses, son también los amigos de los enfermos y de los menesterosos, curan a los ciegos, alivian a los cojos y devuelven la juventud a los viejos. Además, protegen el amor y el matrimonio.

Tienen por padres al Sol y a la nube *Saryu*, y por esposa común, a *Sūrya*, hija de *Savitri*, que es otro aspecto de la luz solar. Su látigo esparce el rocío. Su carro de tres ruedas lo construyó la tríada de los Ribhus, hijos del «buen arquero» *Sudhanvan*. El nombre *ribhu* alude a genios hábiles en la tarea de modelar. Poseedores también de caballos, preparan el equipo de los dioses guerreros y gravitan en torno a Indra.

Una hermosa leyenda atestigua el carácter «caballeresco» de los Aṣvins. Por lo humilde de su nacimiento, y pese a sus buenas obras, los dioses les negaron la entrada en el cielo; pero el richi *Cyavana*, que había recibido de ellos la eterna juventud, solicitó y obtuvo de Indra que

les permitiese residir entre los inmortales. El anciano richi tenía una esposa joven y bella, llamada Sukanyâ. Observándola un día mientras se bañaba, los dos gemelos le dirigieron estas palabras: «¡Oh, mujer de formas adorables!, ¿por qué te dio tu padre en matrimonio a un hombre de edad avanzada, que está a las puertas de la muerte? Tu belleza es radiante como el relámpago del estío, y ni en el

mismo cielo hemos encontrado quien te iguale. Si, desprovista de todo adorno, eres por ti misma el ornato del bosque entero, ¿cuanto más bella serías con trajes suntuosos y espléndidas joyas! Deja, pues, a tu viejo esposo y elige a uno de nosotros, pues la juventud no dura siempre». Sukanyâ contestó que estaba consagrada a su marido Cyavana, por lo que los gemelos insistieron de nuevo. «Devolveremos a tu esposo belleza y juventud, y entonces podrás escoger de entre los tres al que desees como tu señor». Trasladó Sukanyâ la propuesta a su marido, y habiendo prestado éste su asentimiento, accedió a bañarse con los Açvins en un estanque, del que salieron



Agni. Madera de carro, del sur de la India. París, Museo Guimet. (Fot. Larousse)

los tres radiantes de belleza y juventud. Al ver que todos tenían la misma apariencia, Sukanyâ vaciló unos instantes antes de decidirse; pero tan pronto como hubo reconocido en uno de ellos a su esposo, se negó a aceptar cualquier otro que no fuese él. Entonces Cyavana, feliz por no perder a su mujer y, al propio tiempo, por haber recobrado su hermosura y juventud, alcanzó de Indra el don de que los dos jinetes participasen de las ofrendas que se elevan a los dioses, y consumiesen con ellos el soma.

Mitos de la realeza

Transcurrida la época védica, y ya en plenos tiempos históricos, hay que señalar, después de la religión de Indra y de los Adityas, determinados ritos kchatriyas, que dieron origen a mitos del poder supremo, y a cuya ejecución

cooperaron los brahmanes, deseoso de no dejar escapar ninguna ocasión para superar a la casta rival. Estas ceremonias de la aristocracia, que se celebran, ya con la frecuencia de una investidura, ya con el carácter excepcional propio de una consagración, conferían a sus beneficiarios la autoridad de un noble o la del propio rey; y del mismo modo que toda divinidad tiende a convertirse en un dios absoluto, el más ínfimo reyezuelo se considera a sí mismo como el más alto de los soberanos. De aquí surgió el mito, que en lo sucesivo se hará obsesionante, del *cakravartin*, el regulador del dharma universal, cuya función de soberano corre parejas con la de demiurgo. En él se concreta la más decisiva influencia de Persia sobre la India, entre tantas afinidades originarias y permanentes que las unen. El *cakravartin* reúne el vigor de Indra y la legitimidad prestigiosa de Varuna.

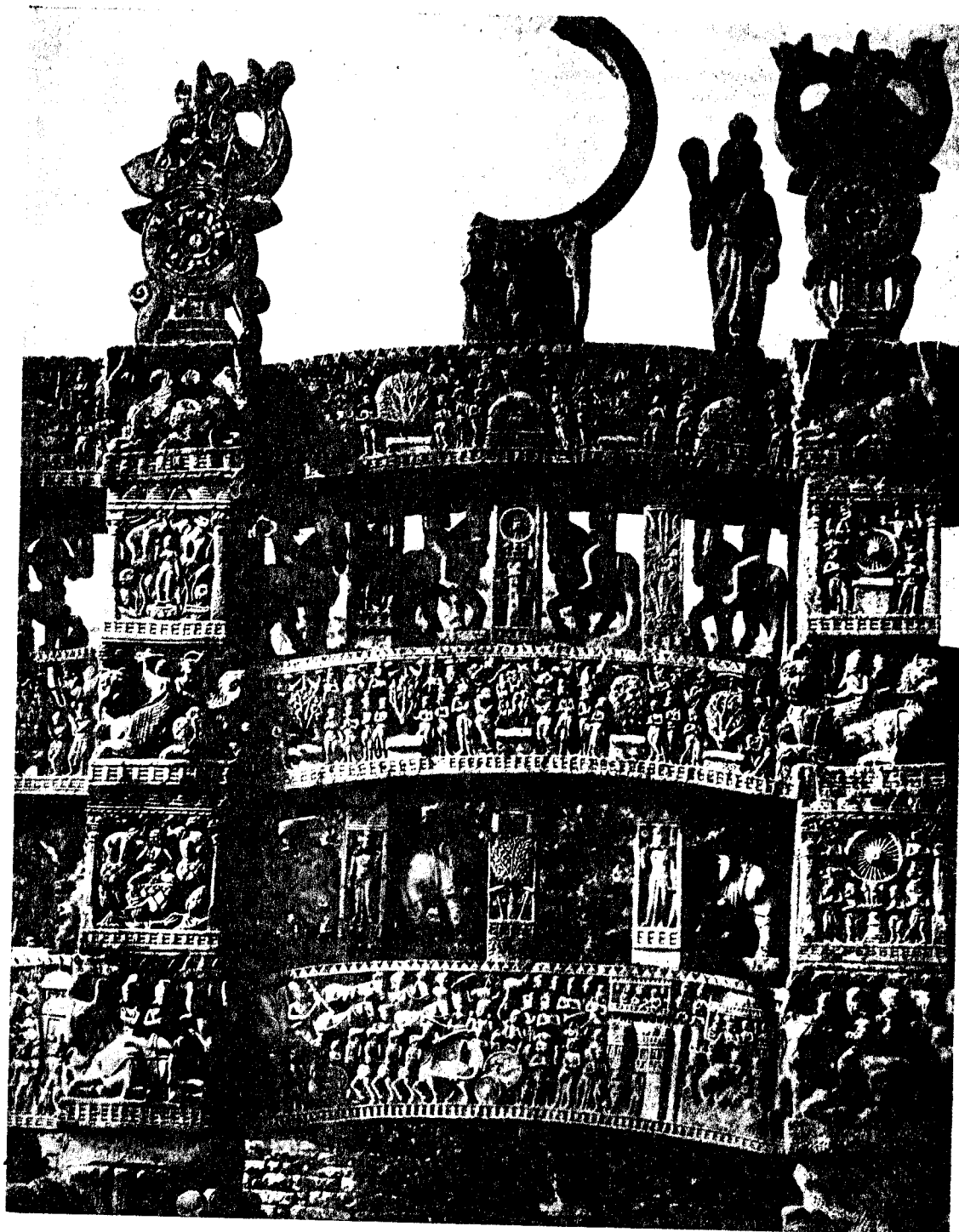
El *avamedha*, o sacrificio del caballo, fue el más solemne de estos ritos. El errabundeo de un caballo sagrado — animal ario por excelencia y símbolo permanente del Sol — representa la toma de posesión — por parte del soberano, excepcionalmente poderoso, que efectúa este culto — de los cuatro puntos cardinales, y, por tanto, de todas las cosas. Y una especie de unión de este animal con la reina es la base en que descansa la fecundidad de la naturaleza. Nada se escatimaba para que estuviese rodeada de esplendor una ceremonia en virtud de la cual un soberano se identificaba, en lo sucesivo, con el astro solar, con el corazón del Universo. Con ello tenemos ya al *kchatriya* erigido en centro mismo del mundo.

MITOLOGÍA DE LA CASTA SACERDOTAL

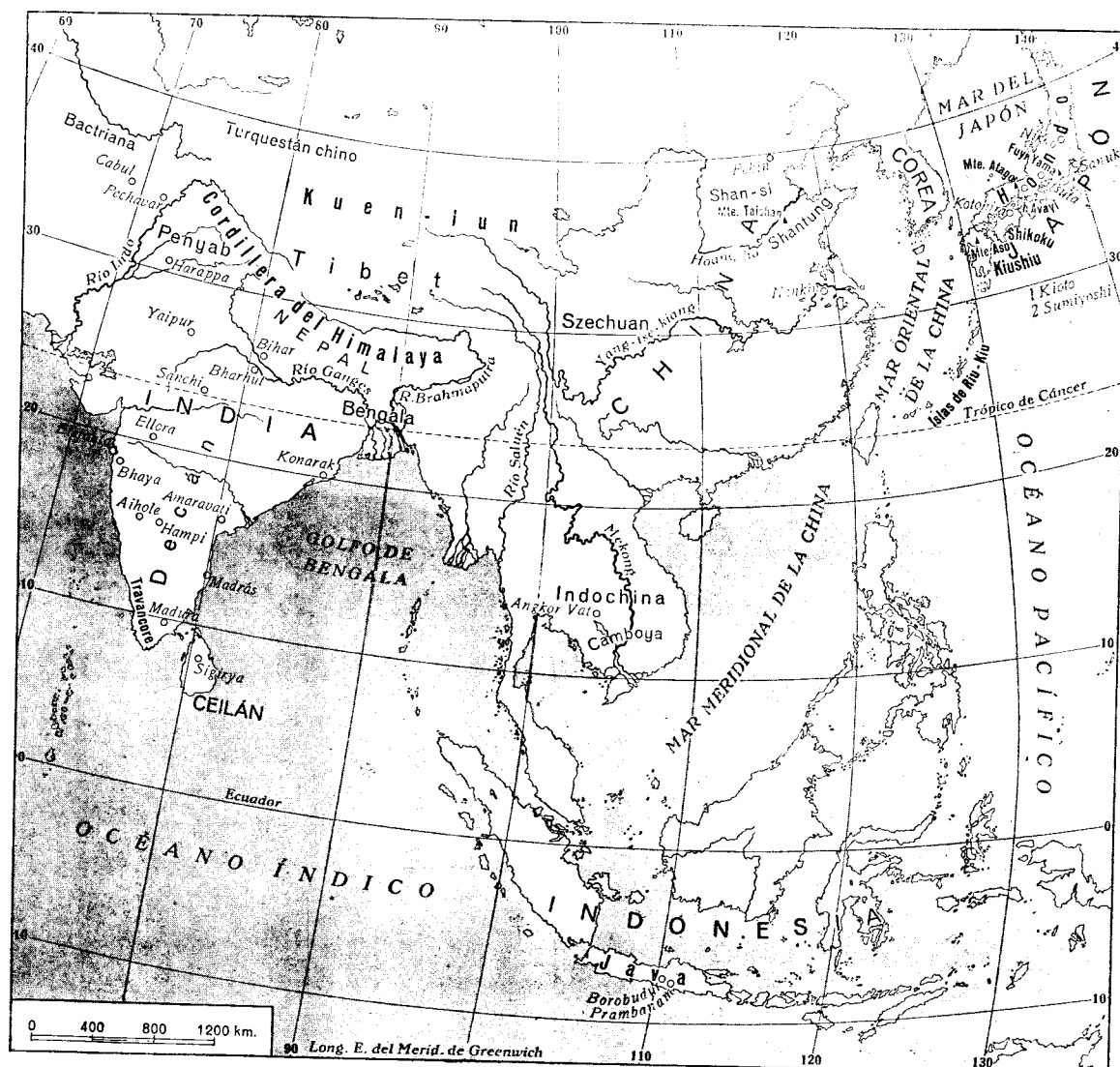
Aunque su verdadero origen se ha de buscar en antiquísimas prácticas arias, la mitología de la casta sacerdotal es fruto de una fase posterior. Contrastando con la simplicidad de la religión Indra, la religión de Agni — la de los brahmanes — tuvo incontables formas de desarrollo.

Religión de Agni

Agni es la personificación del fuego, que tanto prestigio tenía en la consideración de los indoeuropeos, y, en especial, de los iránicos, hasta el punto de que, siendo un simple instrumento del culto, llegó a convertirse en objeto del mismo. En el hogar, en los rayos solares, en el fulgor del relámpago crepita la misma llama. Así, Agni, como Indra, pero en sentido distinto, equivale al astro que dispensa el calor al mundo, al rayo que precipita las aguas sobre la tierra sedienta. Y ambos simbolizan la relación del Cielo con la Tierra en el sentido del par padre-madre, tan frecuente entre los indoeuropeos.



Pórtico septentrional de la estupa de Sanchi (India). *Lienzos superiores*: Adoradores postrados ante estupas y árboles sagrados, que simbolizan la muerte de Buda y la Iluminación. *Lienzo inferior*: Escenas de Jatakas. *Columna de la derecha*: Escenas de adoración de la Rueda de la Ley, que simboliza la primera predicación de Buda. *Columna de la izquierda*: La diosa Lakshmi (¿o la madre de Buda?) en un loto, entre dos elefantes sagrados, que vierten sobre ella el agua del Ganges. (Fot. Goloubew)



Mapa de la India, China y Japón

Mientras Agni antropomórficamente apenas se puede bosquejar, sus descripciones ritualísticas ocupan un lugar privilegiado en el Veda y los Brahmanas. Faz mantecosa, cabellera leonina, lenguas ágiles, acercados maxilares, dientes de oro — formas de las llamas sobre las que se vierte la oblación, variada naturaleza que unas veces se describe como águila, y otras como toro —, Agni nació al ser frotados dos trozos de madera, los «Aranis», causando el asombro de los poetas, que se maravillaban al ver cómo un ser dotado de tanta vida podía surgir de troncos muertos y rescos. Su mismo crecimiento fue prodigioso. Como sus padres se mostraron incapaces de procurarle el sustento necesario, Agni los engulló a poco de haber nacido, y luego se

alimentó con las ofrendas de manteca clarificada, vertida en sus bocas de devoradoras llamas. Agni reside también en las aguas y en el cielo; en forma de rayo, Agni rasga la nube cuyas aguas bienhechoras han de fertilizar la tierra, y brilla cual antorcha en el seno del Sol. Por su polimorfismo, desempeña el papel de mediador, o, para expresarlo míticamente, de mensajero, tanto para los dioses como para los hombres. A nadie desprecia, puesto que es el huésped de todos los hogares. Como protector de la casa es sacerdote doméstico y concilia las diversas funciones de su misterio sagrado. Con mil ojos vela por el hombre que le presenta alimentos y ofrendas, lo protege contra sus enemigos y le confiere la inmortalidad. En un himno

funerario se suplica a Agni que reanime con sus llamas el ser inmortal que subsiste en el difunto, y que lo traslade al mundo de los justos. Agni conduce al hombre a través de las calamidades, del mismo modo que una barca lo lleva por el mar. En todos los mundos, él es el señor de las riquezas; por eso es invocado cuando se quiere obtener alimentos en abundancia, así como la prosperidad y, en general, toda clase de bienes temporales. También se recurre a él para alcanzar el perdón de los pecados cometidos bajo el influjo de una locura pasajera.

Agni suele ser considerado como hijo del Cielo y de la Tierra, o bien, como hijo de Brahma, o de Kaçyapa y Aditi, y aun de Angiras, rey de los Manes. De su matrimonio con Svalha tuvo tres hijos: Pavaka, Pavamāna y Suci. Se lo describe como hombre de color rojo, con tres piernas y siete brazos, y de ojos y cabello negros. Aparece cabalgando en un carnero, y lleva el cordón brahmánico con una guirnalda de frutos. De su boca salen llamas, y su cuerpo irradia siete haces de luz. Sus atributos son el hacha, la madera, el fuelle (en forma de abanico), la antorcha y la cuchara del sacrificio.

Agni formó el Sol y llenó la noche de estrellas. Los dioses sienten por él un reverencioso temor y le rinde homenaje, puesto que conoce los secretos de los mortales.

Según las prescripciones rituales, hay que encender tres fuegos distintos: al Este, el fuego ahavaniya (o vaiçvanara), para las ofrendas a los dioses; al Sur, el «dakshina» (o narahamsa), para el culto a los Manes; y al Oeste, el garhapatya, para la cocción de los alimentos y las ofrendas. Estos fuegos representan, respectivamente, el cielo, con el sol, la atmósfera intermedia — morada de los muertos y dominio del viento — y la tierra. Los ritos sacrificiales simbolizan las correspondencias entre estos tres mundos, y sus principales correlaciones vienen expresadas por numerosos mitos, entre los cuales citaremos el de los Bhrigus, dioses aéreos de la tempestad, cuyo especial cometido es el de comunicar al Cielo con la Tierra, y el de Matariçvan, que recibe y transmite el fuego celeste. Los Bhrigus y Matariçvan representan al viento, vinculados solidariamente al fuego, del que unas veces se considera la causa, y otras, el efecto.

Según una tradición posterior (Visnú Purana), Bhrigu fue uno de los primeros sabios y el ascendiente de la familia que lleva su nombre. La palabra misma parece tener relación con el fuego, puesto que se le da el significado de «nacido de las llamas». Una leyenda explica que, un día, Bhrigu lanzó una maldición sobre Agni. Los hechos fueron los siguientes: En cierta ocasión, Bhrigu vio a una mujer, llamada Pulomā y prometida a un demonio. Prendado de su belleza, tomóla en matrimonio según los ritos védicos y luego se la llevó secretamente. Pero el demonio, siguiendo unas indicaciones de Agni, dio

con el retiro de su antigua prometida y la reintegró a su casa. Furioso contra Agni porque había ayudado a su rival, Bhrigu lo maldijo con estas palabras: «De ahora en adelante, lo comerás todo». Preguntó Agni a Bhrigu por qué le había parecido oportuno lanzarle aquella maldición, puesto que, al fin y al cabo, él se había limitado sólo a contarle la verdad al demonio, recordándole además, que cuando uno es preguntado y responde intencionadamente con una mentira, es castigado con el infierno, así como las siete generaciones anteriores y las siete siguientes; y que el que se niega a facilitar un dato que le ha sido solicitado, es asimismo culpable. Todavía agregó Agni: «También yo puedo lanzar maldiciones, pero respeto a los brahmanes y sé dominar mi cólera. En realidad, soy la boca de los dioses y de los antepasados. Cuando se les ofrenda la manteca clarificada pueden tomarla gracias a mí, que soy su boca. ¿Cómo osas decir, pues, que lo coma todo?». Al oír estas palabras, Bhrigu accedió a modificar los términos de su maldición: «Del mismo modo que el Sol, por su luz y su color, purifica toda la Naturaleza, así Agni purificará todo lo que penetre en sus llamas».

Soma

Soma es también una divinidad polimorfa, lo cual la hace más eficiente y venerable.

Soma — el Haoma avéstico — fue en sus orígenes una planta que entraba como ingrediente principal en las antiguas ofrendas sacrificiales. Con el mismo nombre se conoce el jugo que se obtiene del vegetal al estrujarlo entre dos muelas de piedra. Y así se denomina el néctar dorado, el brebaje de los dioses. Esta preciosa ambrosía, que simboliza la inmortalidad, es prenda segura para los que beben de ella, de su victoria sobre la muerte.

En los mitos, Soma aparece con un sinnúmero de formas. Es, sucesivamente, un toro celeste, un ave, un embrlón, un gigante de las aguas, el rey de los vegetales, la fuerza divina que cura todos los males, la morada de los Manes y hasta el príncipe de los poetas. Es fuente de inspiración y principio de vida; otorga la debida recompensa al heroísmo y a la virtud, y sirve de nexo entre el cielo y el hombre. Sin embargo, con mucha frecuencia — y especialmente en una época más tardía —, Soma personifica la Luna. Determinados pasajes de los himnos védicos tardíos, o de los Puranas, indican la transición de la concepción de Soma como ambrosía, a la de Soma como Luna. «¡Ojalá el dios Soma, a quien llaman la Luna, me libere!». En otros casos se acumulan ambas nociones: «Gracias a Soma, los Adityas son poderosos; gracias a Soma, es grande la Tierra; y Soma está colocado en el centro de las estrellas. Cuando se ha triturado la planta, quien bebe de su jugo cree beber el soma; pero

del que los sacerdotes consideran como soma, nadie puede beber ».

Soma — la Luna (el nombre es masculino en sánscrito) — nació de la agitación de las aguas del mar (véase más adelante [página 503], la narración de este episodio). Las veintisiete mansiones lunares son sus esposas, o sea, las hijas de Dakcha, el cual es asimismo suegro de Çiva



Surya. En la parte inferior, los siete caballos y el cochero del carro del Sol. Konarak (India). (Fot. A. S. I.)

y Kaçyapa. El fenómeno periódico de menguar la Luna es explicado por el hecho de que los dioses, durante sus períodos de rotación regular, beben, uno tras otro, el soma que aquélla contiene. Sin embargo, lo más frecuente es atribuirlo a una maldición de Dakcha. En efecto, cuéntase que éste, al observar las muestras de cariño de que Soma hacía objeto a Rohini, una de sus hijas, condenó a su yerno a morir de consunción; pero, urgido por la intervención de sus esposas, trocó el castigo de Soma, de eterno en periódico. Según otra leyenda, Soma habría surgido del ojo del sabio Atri, hijo de Brahma.

Después de celebrar el sacrificio Râjasuya ⁽¹⁾, Soma, que contemplaba la inmensidad de su imperio, quedó como embriagado de la gloria que había alcanzado, y se volvió arrogante y licencioso, hasta el punto de atreverse a raptar a Tara, esposa del preceptor de los dioses, Brihaspati. En vano trató éste de recuperar a su mujer, y tampoco dio resultado el que Brahma ordenase a Soma la devolución de Tara a su esposo. Fue necesaria una terrible guerra, en la que se enfrentaron, por un lado, los dioses capitaneados por Indra, y, por otro, Soma al frente de los demonios. Por último, la propia Tara apeló a la protección de Brahma, y éste obligó a Soma a dejar en libertad a la hermosa prisionera. Pero al ver Brihaspati que Tara estaba encinta, se negó a recibirla hasta que naciese su hijo. Y he aquí que, como si obedeciese sus órdenes, por una especie de prodigio el niño nació al momento, radiante de belleza y de poder, hasta tal punto que Soma y Brihaspati lo reclamaron en seguida como hijo suyo. Hicieron preguntas a Tara, pero ésta en su confusión no acertó a responder. Indignóse el niño por tal actitud, y casi llegó a maldecir a su madre cuando Brahma, interviniendo de nuevo, apaciguó al irritado vástago, al tiempo que preguntaba a Tara: « ¿De quién es hijo, querida? ¿De Brihaspati o de Soma? ». « De Soma », contestó ella enrojeciendo. Y una vez se hubieron pronunciado estas palabras, el señor de las constelaciones, de resplandeciente rostro, estrechó a su hijo, diciendo: « En verdad, hijo mío, eres inteligente ». Y por esto fue llamado Budha. El hijo de Soma es considerado como fundador de las dinastías lunares, y no hay que confundirle con el Buda de la conocida religión budista, pues son dos figuras completamente distintas.

Pasemos ahora a otras divinidades de origen sacerdotal, que constituyen otros tantos aspectos personificados de la eficiencia ritual.

Savitar (Savitri)

Este dios no es sino un principio de movimiento, que determina la irradiación de la luz solar, la circulación de las aguas y la de los vientos. Todo el que manifieste una forma de actividad participa de él, como Indra, Varuna, Mitra y, sobre todo, Surya, el Sol. Como motor universal, es el equivalente de Prajapâti, de Puchân y de Tvachtar. Todo esto explica la utilidad de tal intermediario en la operación mágica del sacrificio.

Savitar tiene ojos, manos y lenguas de oro. Va montado en un carro, tirado por centelleantes

⁽¹⁾ Gran sacrificio celebrado en la ceremonia de la coronación, por un monarca universal con sus príncipes tributarios. Este sacrificio consagraba su dominio.

corceles de blancos cascos. Sus dorados brazos se extienden por todo el cielo en gestos de bendición e infunden la vida a todas las criaturas. En su calidad de rey del cielo, lo siguen los demás dioses, a quienes confiere la inmortalidad. Se le dirigen plegarias para que absuelva los pecados y conduzca las almas a la morada de los justos, y a él está dedicada la *Gāyatrī*, el texto más sagrado de los Vedas, según los hindúes. Todo brahmán que se precie de tal debe cantarlo al levantarse, y se tiene por cierto que esta fórmula ejerce sus poderes mágicos en favor del que la recita.

Surya

Como Savitar, Surya alude al Sol, con el que suele identificarse a menudo. Sin embargo, se trata de una divinidad de carácter bastante distinto, sobre todo en los Puranas. Aparece descrito como un hombre de color rojo oscuro, con tres ojos y cuatro brazos. En dos de sus manos tiene unos nenúfares, con la tercera imparte bendiciones y con la cuarta da ánimos a sus adoradores. A veces se nos muestra sentado en un loto de color rojo, con el cuerpo despidiendo rayos de gloria. En el Visnu Purāna (libro III, cap. 2), Surya contrae matrimonio con Sanjñā, hija de Viçvakarma, con la que tuvo tres hijos. Luego, no pudiendo resistir el deslumbramiento constante a que la sometía su esposo, Sanjñā optó por abandonarlo, no sin encargarse a Châyā (la Sombra), antes de su marcha, que ocupase su lugar. Después de muchos años, Surya se dio cuenta de la sustitución, y al instante partió en persecución de Sanjñā, a la que tras no pocas aventuras consiguió dar alcance y reintegrarla al hogar. Para prevenir otras posibles huidas, el padre de la joven robó a Surya la octava parte de su resplandor. Viçvakarma, que era un artista hábil, se sirvió de este fragmento de energía radiante y con él forjó el disco de Visnú, el tridente de Çiva, la lanza de Kārttikeya — el dios de la guerra — y las armas de Kuvera — el dios y guardián de las riquezas —.

Un pasaje del Brahma Purana se refiere a doce nombres de Surya, cada uno de los cuales va acompañado de epítetos particulares como si se tratase de doce divinidades solares diferentes :

«La primera forma del Sol es Indra, señor de los dioses y destructor de sus enemigos ; la segunda, Dhata, creador de todas las cosas ; la

tercera Parjanya, que reside en las nubes y, con sus rayos, hace precipitar el agua de la lluvia sobre la tierra ; la cuarta, Tvachta, que tiene su residencia en todas las formas corporales ; la quinta, Puchân, que procura el alimento a todos los seres ; la sexta, Aryama, que permite terminar felizmente un sacrificio ; la séptima deriva



Ravana, en la parte inferior, conmueve el Monte Kailasa, en el que están sentados Çiva y Parvatī. La diosa, con un gesto que expresa su espanto, coge del brazo a su esposo. Çiva pone su pie en la montaña, con lo que ésta recobra su estabilidad. Ellora (India).
(Fot. Goloubew)

su nombre de las limosnas, y alegra a los menesterosos con donativos ; la octava se llama Vivasvan, y asegura la buena digestión ; la novena es Visnú, que se muestra, sin cesar, como destructor de los enemigos de los dioses ; la décima es Ansumán, que conserva los órganos en perfecto estado de salud ; la undécima, Varuna, que reside en el seno de las aguas y da vida al Universo ; y la duodécima, Mitra, que vive en el orbe lunar para bienestar de los tres mundos. Tales son los doce esplendores del Sol, Espíritu supremo, por los que éste traspasa el universo y llega a penetrar en el alma secreta de los hombres.



Uchas. Madera de carro del sur de la India. París, Museo Guimet. (Fot. Larousse)

Uchas

Esta diosa, que simboliza la aurora, fue cantada especialmente por los poetas védicos, y los himnos dirigidos a ella cuentan entre los más hermosos de los Vedas.

Se la considera como hija del Cielo y hermana de la Noche, y además, está vinculada a Varuna por lazos de parentesco. Según ciertas tradiciones, el Sol es su esposo; en otras tiene al Fuego por amante. Determinados himnos celebran a Uchas como la madre del Sol. Los Aṅvins son sus amigos, e Indra, en un momento dado, aparece como creador, pero en otras ocasiones le es hostil y fulmina su carro con los rayos.

Uchas viaja en un deslumbrante carro tirado por vacas o por caballos rojizos. Los poetas la comparan a veces con una joven encantadora a quien su madre cubre de adornos, y a veces con una danzarina repleta de joyas. También se la suele presentar como una hermosa adolescente al salir del baño, o como una esposa que se muestra a su marido con los más suntuosos vestidos.

Con la sonrisa siempre en los labios, sabiéndose poderosa e irresistible por sus encantos, Uchas camina con los velos entreabiertos. A su paso se disipa la oscuridad y muestra los tesoros que se ocultan bajo sus pliegues, iluminando el mundo hasta el horizonte más remoto. En la vida y la salud de todas las cosas, y gracias a ella cada mañana se lanzan los pájaros a volar.

Como una joven ama de casa, se encarga de despertar a todos los seres y enviarlos a su respectivo quehacer. En esto sirve de ayuda a los dioses, pues despierta a los que van a adorarlos y a encender los fuegos del sacrificio. Pero tiene orden de llamar sólo a los buenos y generosos, y dejar dormir a los malos.

Uchas es joven, puesto que nace cada mañana, y también vieja, ya que es inmortal. Mientras que sucesivas generaciones van desapareciendo una tras otra, la vida de la aurora se perpetúa sin fin.

Puchan

Puchan relaciona entre sí a todos los seres, móviles o inmóviles; por ejemplo, preside el matrimonio. También protege o liberta, asegura el alimento y hace prosperar el ganado, reflejando, sin duda, algún viejo rito de fecundidad. Por lo general, está de viaje; buen conocedor de los caminos, es guía y patrono de los viajeros y conductor de las almas de los difuntos a la región de ultratumba. Un himno del Rig-Veda lo invoca en estos términos: «Guíanos, Puchan, por nuestro camino; hijo del libertador, aparta de nosotros la angustia; encabeza nuestra marcha. Da caza al lobo maléfico y destructor que nos persigue. Aleja también a los ladrones de nuestra ruta, aplasta con tu pie las armas ardientes del miserable explorador, quienquiera que sea. ¡Oh, sabio Puchan de taumátúrgico poder, concédenos tu ayuda como la concediste a nuestros padres! ¡Oh, dios que nos impartes todas las bendiciones, tu atributo es una lanza de oro; haz que podamos adquirir fácilmente la riqueza..! Cuando viajemos, allana nuestros caminos. Confiérenos la fuerza. Guía nuestros pasos por un país rico en pastos. Que la adversidad no acose nuestra ruta... Sácianos y estimúlanos; llena nuestro vientre».

En otro himno se dice:

«¡Ojalá podamos, oh, Puchan, encontrar un hombre sabio que al instante nos dirija, diciéndonos: "He aquí vuestro camino"».

«Que Puchan siga nuestras vacas y proteja nuestros caballos. Que nos conceda su alimento. Ven a nosotros, dios esplendente y libertador. ¡Que sea posible nuestro encuentro!».

Prajapati

Prajapati, el dueño de las criaturas, y Viṣṇu-karma, el agente universal, simbolizan asimismo

la eficiencia, aunque de un modo menos concreto, y en los Brahmanas vienen a ser equivalentes. Sólo se hacen independientes mediante un progreso en la abstracción. Viçvakarma fue un epíteto de Indra y del Sol; Prajapati, un apelativo de Savitar y de Soma. Viçvakarma, que lo ordenó todo, lo ve todo; Prajapati es generador y protector de la generación. Sus hijos son los dioses y los asuras. En un grado más alto de abstracción, se convertirá en el absoluto — Brahman —, hasta alcanzar el absoluto indeterminable, cuya única denominación adecuada es el interrogativo: «¿quién?» (Ka).

Brihaspati

La forma ulterior es Brahmanaspati, el señor de la eficiencia mágica incluida en la fórmula ritual: es el sacerdocio propiamente dicho. Este dios recibe el título de brahmán o sacerdote brahmánico. En muchos pasajes se confunde con Agni, y, por una correlación especial, aparece vinculado al feudo del Sur: el de los Manes, probablemente por la importancia esencial que los hindúes conceden a los ritos funerarios.

En la literatura brahmánica propiamente dicha, posterior a los himnos védicos, y sobre todo en los Brahmanas y los Upanishads, el «señor de la Fórmula» y el «señor de las criaturas» cobraron un valor cosmogónico. Con estas dos entidades salimos del panteón y de la mitología indias para realizar una incursión por el naciente dominio de la Metafísica. Prajapati no tiene sus orígenes en un dios, sino en el Pensamiento (*Taittiriya Bráh.* II, 2, 9, 10) o en el Brahman (*Brihadárányaka Up.*, V, 5, 1), y su demiurgia consiste en engendrar a los dioses, (*ibid.*) o a las criaturas. Y como éstas «Permanecían confusamente unidas, entró en ellas por la forma. De aquí que se diga: Prajapati es la forma. Después entró en ellas por el nombre. De aquí que se diga: Prajapati es el nombre» (*Tait. Br.*, II, 2, 7, 1).

Con las divinidades siguientes volvemos a los Vedas.

Aditi

Es la madre de los Adityas Mitra y Varuna. Literalmente, Aditi significa «libre de ataduras». Trátese, sin duda, del cielo ilimitado, en cuyo ámbito están situados sus hijos, el Sol y la Luna, el Día y la Noche. El historiador juzgaría a esta madre como posterior a sus hijos, pues éstos se han convertido en indios, mientras ella no ha logrado remontar la indianidad.

«Aditi es el cielo y el aire..., y todos los dioses, y los cinco pueblos (arios); Aditi es lo pasado y lo por venir.

» ¡A la augusta madre de los defensores del derecho (Mitra y Varuna), a la esposa del Or-

den, la invocamos en nuestro auxilio, la poderosa, siempre joven, la que se difunde ampliamente, la buena protectora, la buena guía, Aditi!

» Invocamos la tierra segura y el cielo impecable, la buena protectora y buena guía, Aditi. Séanos dado abordar al barco divino de expertos remeros, incapaz de zozobra, para alcanzar libres de pecado la salvación ».

Tvachtar

El rasgo característico de Tvachtar es una mano que trabaja. Este «forjador» ha realizado el rayo de Indra, así como esta copa, depósito de ambrosía, que es la Luna. Se le denomina «estimulante omniforme» (*savitā viçvarûpah*), y es la réplica de Savitar. De aquí que sea también de naturaleza solar.

Otras divinidades de carácter naturalista, como Vâta o Vâyú (el Viento), Parjanya (la Lluvia), Apah (las Aguas), Prithivi (la Tierra), no requieren ningún análisis ni interpretación especial.

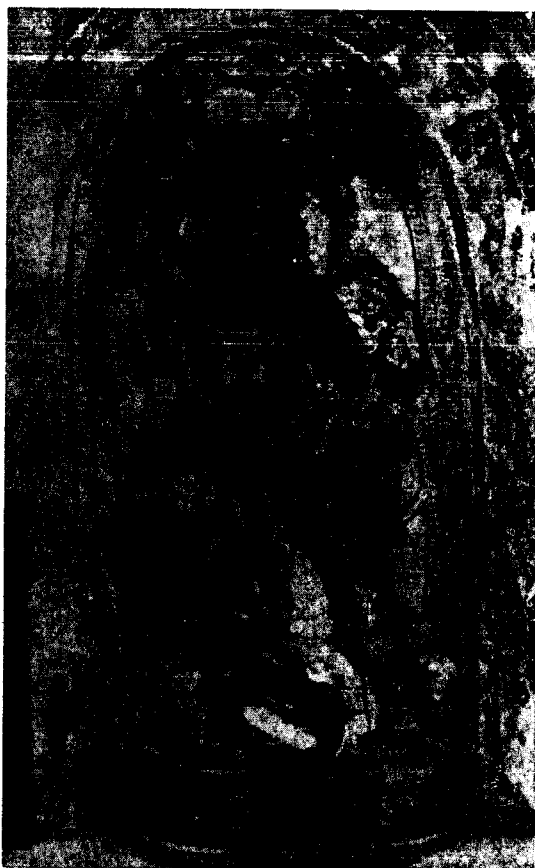
MITOLOGÍA POPULAR: LOS DEMONIOS

La concepción india de los demonios es muy particular, y ofrece aspectos sensiblemente distintos.

Al principio, la línea divisoria entre demonios y dioses no era muy precisa. Devas suele traducirse por «dioses», y Asuras, por «demonios»; pero, de hecho, tanto los unos como los otros son seres dotados de un notable y misterioso poder, que se manifiesta no sólo en lo moral sino también por atributos físicos. Así, tenemos que Varuna, el cual goza de un prestigio extraordinario, está considerado como un asura, mientras que Indra, mucho menos refinado, es un deva. El Sol, Surya, es conocido como «el capellán astórico de los Devas».

En el Atarva Veda, de época más tardía, el término *asura* se emplea sólo con referencia a los demonios, y este sentido es el que prevalece en lo sucesivo. (En el Irán, por el contrario, la misma palabra sirve para designar la divinidad Ahura.) Desde entonces, Devas y Asuras suelen aparecer enfrentados unos contra otros.

Según el Catapatha Brahmana, Prajapati es su antepasado común; pero los Devas, rechazando la mentira, adoptaron la verdad, mientras los Asuras volviéronse de espaldas a ésta para seguir la mentira. Como no decían nada más que la verdad, los dioses parecieron débiles, pero con el tiempo adquirieron fortaleza y prosperidad. En cambio, los Asuras con sus mentiras ganaron al principio riquezas, pero acabaron por perderse. Según otra leyenda, los Asuras, cuando ofrecían sacrificios, colocaban las



Durga da muerte a un demonio, y al propio tiempo lo libera de la forma animal que tenía. Silaur, Provincias Unidas (India). (Fot. A. S. I.)

oblaciones en su propia boca, mientras los dioses se las ofrecían unos a otros.

A pesar de esta rivalidad incesante, los Devas aceptaron complacidos que sus enemigos los ayudasen con ocasión de batir las aguas del mar, y puede afirmarse que los demonios desplegaron en su cometido tanta energía y habilidad como los propios dioses (pág. 502).

En general, resulta evidente que las divinidades populares, que en sus orígenes no son arias o lo son muy poco, aparecen descritas como demoníacas por los arios. Algunas incluso han perdurado como demonios hasta nuestros días, mientras otras han sido incorporadas, en fecha más o menos tardía, al panteón brahmánico, sin perder por ello ciertas particularidades que delatan su origen. Así, las formas terroríficas del culto de Çiva, con su aspecto destructor, y el hecho de que todos los demonios se cuenten entre sus secuaces — a veces se le denomina « señor de los demonios » (Bhûtapiti) —, parece indicar que esta divinidad tiene un origen no

ario. La leyenda de su matrimonio con la hija de Dakcha confirma esta hipótesis.

Con el exclusivo objeto de satisfacer su amor propio, Dakcha, uno de los Prajapati o « señores de la creación », concibió una violenta hostilidad contra Çiva. Por su parte, Sati, hija de Dakcha, venerada encarnación de la devoción y piedad femeninas, se entregó con todo su corazón al culto del dios prohibido. Cuando, más tarde, llegó para Sati el momento de escoger esposo, su padre organizó un *svayamvara* ⁽¹⁾, al que a propósito dejó de invitar a Çiva. Pero al adelantarse la joven para colgar la guirnalda de flores del cuello de su elegido, al tiempo que arrojaba las flores al aire pronunció las siguientes palabras, que eran una invocación al dios que amaba: « Si es verdad que me llamo Sati, ¡oh, Çiva, recibe mi ofrenda! ». Y al punto se le apareció el dios con la guirnalda sobre los hombros.

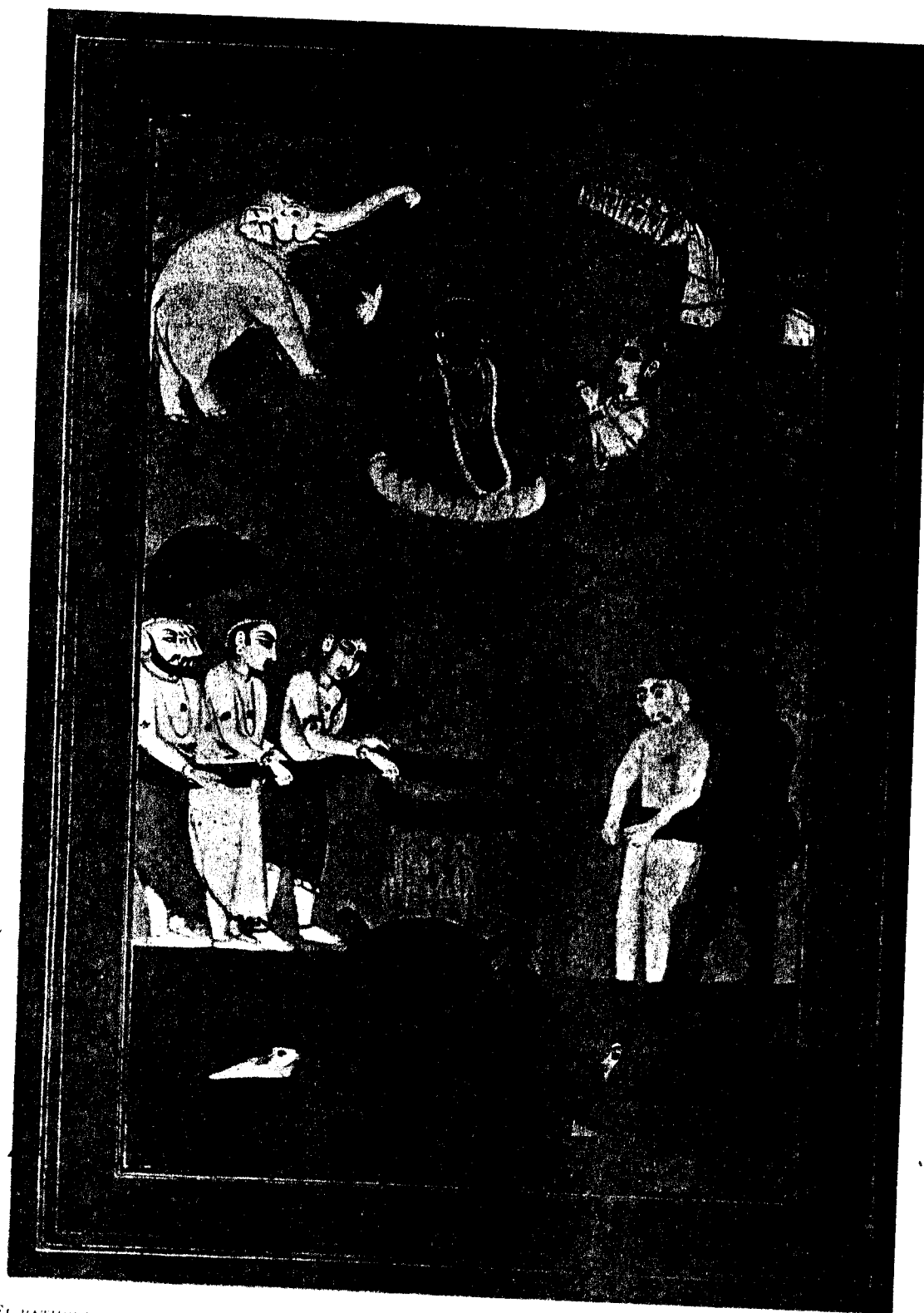
Sin embargo, incluso por lo que siguió después, esta unión se considera como una « boda desigual ». Cuando Dakcha entra en conflicto con su yerno, lo apostrofa llamándolo « dios de ojos de mono que ha robado el corazón de mi hija de ojos de gacela ». « Muy a pesar mío — agrega —, entregué mi hija a este ser impuro, destructor de ritos y demolidor de barreras... Helo aquí, errante como un loco por horribles cementerios, sirviéndole de cortejo grupos de espíritus y de aparecidos, desnudo y con los cabellos en desorden, y por todo adorno una guirnalda de cráneos y huesos humanos... Insensato a quien los insensatos prefieren, soberano de los demonios, cuyo ser es oscuro por naturaleza. ¡A este señor de las furias, a este corazón malvado, di otrora mi virtuosa hija por instigación de Brahma! ».

Los demonios suelen tener una existencia efímera. Los crean los dioses cuando una circunstancia particular lo exige — por ejemplo, la necesidad de vencer a los propios Asuras —, pero luego desaparecen para siempre, de forma tan misteriosa como cuando vinieron a la vida.

También los dioses y las diosas adoptan a veces terribles apariencias para luchar contra los demonios. Así, en la leyenda de Hiranyakaçipu vemos cómo Visnú, para devorar a su víctima, adopta la forma de un monstruo cruel, de cabeza de león.

El ejemplo más típico de esta transformación es, sin disputa, el de la esposa de Çiva, que con el nombre de Parvati, se nos muestra como una espléndida mujer, que, sentada junto a su divino consorte, platica con él de amor o de alta metafísica, mientras con el apelativo de Uma, se entrega a las prácticas más rigurosas de ascetismo en el Monte Himalaya, con el fin de atraer la atención de Çiva y conciliarse su favor.

(1) Ceremonia durante la cual la hija de un rey elige esposo de entre una asamblea de pretendientes.



EL BATIDO DEL MAR. Devas y Asuras, sirviéndose del cuerpo de la serpiente Vasuki, enrollada en torno al monte Mandara, que sostiene Visnú, baten el mar de leche para extraer el « Amrita ». Miniatura hindú del siglo xvii. Paris, Museo Guimet

En cambio, con la denominación de Durga se nos muestra en espantosa lucha por aniquilar a un demonio, obedeciendo una llamada de los dioses a quienes aquél había destronado. En tal encuentro, el demonio adopta, sucesivamente, las formas de búfalo, de elefante y de gigante de mil brazos, pero no logra vencer a Durga. Ésta, montada en un león, aplasta al monstruo, dándole por fin muerte al atravesarle el corazón con su lanza. En las representaciones, Durga aparece con un rostro sereno, pero con diez brazos, todos armados; en una de sus manos empuña la lanza que ha de abatir al demonio vencido. Por último, apoya su pie derecho en el león, mientras descansa el izquierdo en la nuca del monstruo.

Con el fin de aniquilar a los demonios, la esposa de Çiva adoptó, por lo menos, diez formas distintas, a cual más terrorífica.

Una de las más horribles, y no por ello menos venerada, es la de Kali, conocida frecuentemente como Kali Ma (« la madre negra »). En esta forma, la diosa se nos muestra entablado combate con Raktavija, jefe del ejército de los demonios. Al ver Raktavija que todos sus soldados caían uno tras otro, resolvió atacar a la propia Kali. Defendióse ésta bravamente redoblando sus mortíferos golpes; pero como de cada gota de sangre que caía de su adversario nacían mil gigantes tan vigorosos como él, Kali, para acabar con su enemigo, tuvo que beberse su sangre. Cuando hubo vencido al gigante, púsose a danzar con tan salvaje alegría que retumbó la tierra toda. Los dioses requirieron la intervención de su esposo para que la calmase, pero ella en su sagrado delirio no se apercibió siquiera de Çiva, al que derribó y dio muerte entre un sinnúmero de cadáveres. Luego, al darse cuenta de su trágico error, quedó desolada. Kali es representada como una mujer de tez muy oscura, enmarcada en larga y suelta cabellera. Tiene cuatro brazos. Con una de sus manos empuña una espada, con otra agarra la cabeza cercenada del gigante, y con las dos restantes anima a sus adoradores. Cuelgan de sus orejas, a guisa de pendientes, dos cadáveres, y se adorna, además, con un collar de cráneos hu-

manos. Por todo vestido lleva un amplio ceñidor, formado por dos hileras de manos amputadas. Tiene la lengua caída, y sus ojos están enrojecidos como los de un borracho; hay manchas de sangre en su rostro y sobre su pecho. La diosa suele ser representada de pie sobre Çiva, apoyando sus extremidades inferiores en la pierna y el pecho del dios.

La Taittiriya Samhitá clasifica a los seres maléficos en tres categorías: los Asuras, que se contraponen a los dioses; los Rākchasas, que son la contraréplica de los humanos; y los Piçacas, cuyo contraste son los muertos. Pero estas tres categorías no se distinguen tan neta-mente en la práctica.

Los Asuras

Los Asuras constituyen una especie de poderosísimos titanes y hábiles magos que se presentan como enemigos implacables de los Devas. Según tendremos ocasión de comprobar en las leyendas que siguen a continuación, estos seres aparecen en ocasiones en un plano superior al de los mismos dioses. Lo curioso del caso es que este poder se lo han conferido frecuentemente las propias divinidades, quienes se nos muestran con ello como artífices de su propia destrucción.

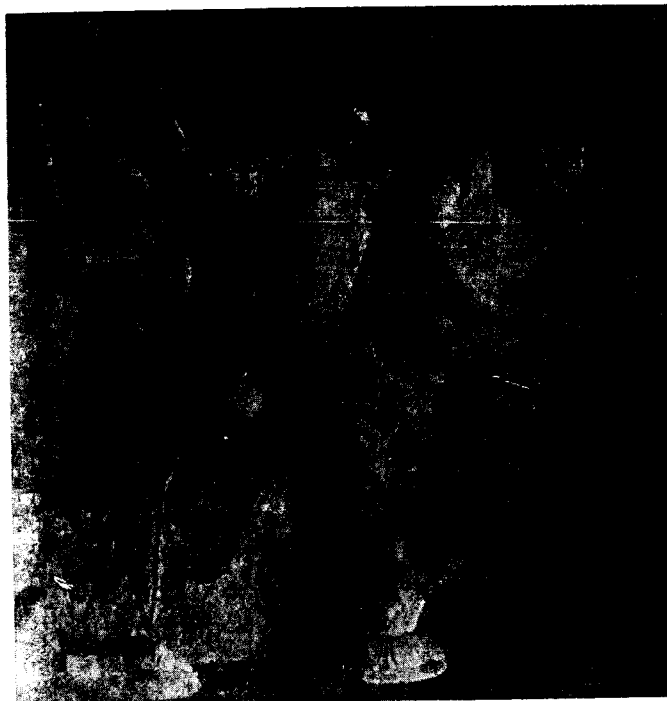
Uno de los relatos más característicos de las luchas entre los devas y los asuras es el de Jalandhara.

En cierta ocasión Indra, junto con los demás dioses, visitaron a Çiva en el Monte Kailāsa y lo agasajaron con sus cantos y bailes. Encantado por la diversión que le habían pro-



Durga lucha con el demonio de cabeza de búfalo. Mahabalipuram (India). (Fot. Goloubew)

porcionado sus visitantes, Çiva los instó a que formularan un ruego. En tono de desafío, Indra pidió ser convertido en un guerrero tan poderoso como el propio Çiva. Concedido este deseo,



Visnú-Naraimha (metamorfosis del gigante con cabeza de león) se apodera del demonio Hiranyakaçipu. Ellora (India). (Fot. Goloubew)

los dioses se retiraron, y Çiva quedó preocupado, pensando en el uso que haría Indra de sus nuevas facultades. Mientras revolvía esta idea en su mente, se le apareció una forma de cólera, negra como la oscuridad, y le hizo la siguiente proposición: «Concédeme usar de tu figura y dime qué puedo hacer por ti». La respuesta de Çiva fue ordenarle que penetrara en el río Gangá (el Ganges) y lo desposase con el Océano.

De esta unión nació un hijo. La Tierra tembló y lanzó gemidos, y los tres mundos resonaron con terribles truenos. Brahma, al comprobar la extraordinaria fuerza de este vástago prodigioso, lo llamó Jalandhara y le otorgó el don de vencer a los dioses y poseer los tres universos.

Su infancia está llena de prodigios: llevado por el viento, vuela sobre los océanos y juega con leones domados por él; más tarde recibe de su padre un reino espléndido y casa con Vrinda, hija de una ninfa celeste, muy nombrada también en la leyenda.

Poco después de su matrimonio declaró la guerra a los dioses. Su pretexto era el de recon-

quistar las maravillas que se derivaron de la operación de batir el mar de leche y de las que se apoderó Indra.

La batalla dio comienzo, y los guerreros de ambos bandos murieron a millares. Los dioses recobraron la vida y la salud gracias a unas hierbas mágicas que cogieron de las montañas. El propio Brahma concedió a Jalandhara el poder de resucitar a los muertos; luego atacó a Indra, en cuyo auxilio corrió Visnú. Los Asuras combatieron tan furiosamente, que con sus flechas oscurecieron el cielo; pero Visnú los abatió a todos cual hojas muertas.

A continuación, Jalandhara sumergió las montañas de donde los dioses recogían las hierbas mágicas portadoras de la vida. Visnú mismo lo atacó, pero esta vez el demonio consiguió derribarlo, y sólo accedió a perdonarle la vida cuando se interpuso con sus ruegos la diosa Lachmí. Una vez hubo vencido a los Devas, Jalandhara los expulsó del cielo y logró vivir en paz.

Sin embargo, los dioses privados de su celeste morada, de los sacrificios y de la ambrosía, no se resignaron a su suerte y fueron a consultar a Brahma. Éste los condujo hasta Çiva, quien, sentado en su trono y rodeado por miríadas de fieles servidores, desnudos, contrahechos, cubiertos de polvo y con rizados y enmarañados cabellos les aconsejó que unieran sus fuerzas y formaran un ejército para aniquilar al enemigo común. Cegados por la

cólera, los dioses suscitaron una masa llameante, a la que Çiva agregó los ardientes rayos de su tercer ojo, y Visnú, el fuego de su ira, suplicando este último, además, a Çiva, que aniquilase al demonio. Entonces Çiva se aproximó a esta enorme masa ígnea, y, aplicando a ella su talón, la hizo rodar con vertiginosa rapidez hasta convertirla en un centelleante disco, cuyos rayos chamuscaron la barba de Brahma, que se había acercado para ver mejor, y cegaron a los dioses. Çiva ocultó el artefacto en su sobaco, y al momento se reanudó la lucha.

En esta nueva fase, la guerra se complicó con una intriga amorosa. Jalandhara quiso raptar a Parvati, esposa de Çiva, pero ésta consiguió rehuirle metamorfoseándose en loto, mientras sus damas de honor quedaban transformadas en abejas en torno a ella. En cambio, Visnú, más hábil, adoptó la figura de Jalandhara y logró seducir a la esposa de éste. Vrinda, al descubrir la estratagema de que había sido víctima, murió de pena maldiciendo a su burlador. En cuanto a Jalandhara, enloqueció de ira, y, tras renunciar a Parvati, volvió al campo de batalla, resucitó a sus héroes muertos e intentó un

último asalto. Finalmente, Çiva y Jalandhara se desafiaron a luchar en singular combate. Después de ardorosa lucha, Çiva blandiendo el disco de fuego cortó la cabeza de su adversario; pero éste tenía el poder de hacerla renacer perpetuamente. Era posible, pues, que Çiva fuese vencido a su vez; pero no ocurrió así, porque llamó en su auxilio a las esposas de los dioses. Transformadas en ogresas, las diosas bebieron la sangre del Asura, con lo que Çiva consiguió dominarlo y devolver a los Devas sus bienes y su reino.

Los Rakchasas

Frecuentemente se asigna a los Rakchasas una naturaleza semidivina. Pero mientras los dioses dan pruebas de generosidad, moderación, dominio y amor a la verdad, los Rakchasas se nos muestran entregados a las más innobles pasiones: gula, lujuria, violencia y mentira. Esto, al menos, en sus relaciones con los dioses y los hombres, porque entre ellos se dan muestras de afecto conyugal y filial, lealtad y abnegación. Son extraordinarios magos y pueden metamorfosearse a voluntad. Su ciudad es una maravillosa obra, realizada por el propio Viçvakarma, el arquitecto divino. Practican todo género de artes, y a base de austeridad y penitencia consiguen a veces de los dioses grandes beneficios.

Los Rakchasas no son malos por naturaleza, sino más bien criaturas consagradas, por un destino ineluctable (Dharma), a desempeñar una función hostil o maléfica en la vida de un determinado personaje y en una circunstancia dada. En ciertos casos, esta función es la consecuencia natural de una vida anterior. El fruto alcanza así su plena madurez.

Un ejemplo de ello lo constituyen las tres encarnaciones del demonio Ravana. Un ser que ocupaba una posición elevada en el cielo de Visnú, cometió un día una falta grave, cuya expiación exigía el volver a vivir sobre la tierra. Para ello se le dio a escoger entre tres encarnaciones como enemigo de Visnú y siete como amigo suyo, optando por la primera alternativa, porque era el camino más rápido para su liberación. De aquí que ciertas encarnaciones de Visnú no tengan más razón de ser que la necesidad de hallarse sobre la tierra al mismo tiempo que su enemigo provisional, y de darle muerte para asegurar su redención.

Primera encarnación de Ravana: Hiranyakacipu. Hiranyakacipu era un rey-demonio que gozaba de extraordinario poder. Gracias al don recibido del propio Brahma, consiguió desterrar a Indra y desterrar del cielo a los dioses. Proclamóse a sí mismo rey del Universo y no permitió que nadie adorase a otro que no fuese él.

Sin embargo, su hijo Prahlada se consagró a Visnú tras de instruirle éste en el secreto de su corazón. Hiranyakacipu, presa de cólera al ver que su hijo se entregaba al culto de su mortal enemigo, sometió al joven a una serie de crueles torturas con el fin de apartarlo de su vocación. Pero todo fue en vano. Con un fervor todavía más acendrado, Prahlada se lanzó a predicar la religión de Visnú a los hombres y los demonios.

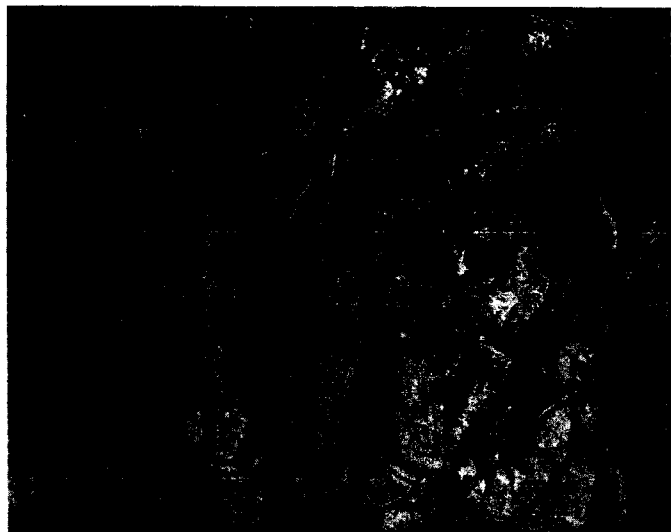
Por fin, Hiranyakacipu resolvió condenar a muerte al irreductible apologeta. Pero ni la espada, ni el fuego, ni el veneno, ni los elefantes furiosos, ni las prácticas mágicas consiguieron hacer mella en él, pues a Prahlada lo protegía su dios.

Hiranyakacipu intentó un último recurso: el de tener otra entrevista con su hijo. Y mientras Prahlada trataba con infinita mansedumbre de convencer a su padre de la grandeza de Visnú y de su omnipresencia, el demonio estalló en cólera: « Si Visnú está en todas partes, ¿por qué mis ojos no lo ven? ¿Está aquí, por ejemplo? », exclamó golpeando con el pie una de las



El demonio Hiranyakacipu, aniquilado por Visnú-Narasimha. (Fot. A. S. I.)

columnas de la sala. « Aunque sea invisible, está en todas partes », respondió Prahlada mansamente. Entonces, Hiranyakaçipu, lanzando una blasfemia, derribó la columna sobre las losas



Vamanavatara (metamorfosis del enano). Visnú, con dos pasos gigantes, atraviesa el Universo, y un tercero le bastará para rechazar al demonio Bali a las profundidades subterráneas. Mahabalipuram (India). (Fot. Goloubev)

de la estancia, y de sus restos salió Visnú en forma de un hombre con cabeza de león — es decir, en su encarnación de Narasimha —, que se apoderó del demonio y lo despedazó.

Prahlada sucedió a su padre, y reinó con tanta equidad como prudencia. Nieto suyo fue el famoso demonio Bali, asimismo rival de los dioses, que brilló también por su virtud y poder extraordinarios.

Bali reinó en el cielo y en la tierra. Sólo Visnú habría sido capaz de doblegarlo, y por esto se dirigieron a él los dioses para suplicarle que se encarnase de nuevo a fin de reconquistar el reino que le pertenecía. Visnú accedió a renacer en forma de un brahmán enano.

Y mientras Bali disponía la celebración de un sacrificio a orillas del río sagrado de la Narmada, presentóse el enano a visitarlo. No ignoraba Bali lo que había de hacer, de modo que, humedeciendo su frente con el agua preciosa en que había sumergido sus pies el brahmán, le dio la bienvenida y se mostró dispuesto a satisfacer el deseo que le formulase. El enano dijo modestamente: « Te pido sólo una porción pequeñísima de tierra, tres pies, que mediré rigurosamente paso a paso. No deseo nada más. El hombre prudente no debe pedir más de lo que en realidad necesita ». No sin sorpresa por la modestia de tal petición, el Rey atendió su ruego.

Entonces Visnú, recobrando de pronto su estatura divina, dio dos pasos, y con ellos abarcó el universo entero. Como quedaba un tercer paso por dar, volvióse a Bali diciéndole: « Asura, me prometiste un terreno de tres pies, y con sólo dos pasos he cubierto el espacio del universo. ¿Dónde daré el tercero? El hombre que no da a un brahmán lo que le ha prometido, corre hacia un fracaso cierto. Tú me engañaste; por tanto, debes descender a las regiones infernales ». A estas palabras respondió Bali: « Temo menos los infiernos que una falsa fama », y al propio tiempo ofreció su cabeza para que diera el tercer paso el dios, quien lo rechazó por tiempo indefinido a las profundidades subterráneas.

Según otra leyenda, Bali murió a manos de Indra en el curso de la batalla que enfrentó a éste con los demonios capitaneados por Jalandhara. Al morir Bali, se escapó de su boca un chorro de gemas, sorprendido de lo cual, Indra se le acercó y despedazó el cadáver con su rayo. Lo que entonces ocurrió fue maravilloso. Bali era tan puro en su conducta, que las diversas partes de su cuerpo dieron origen a gérmenes de piedras preciosas. De sus huesos nacieron los diamantes; de sus ojos, los zafiros; de su sangre, los rubíes; de su médula, las esmeraldas; de su carne, el cristal; de su lengua, el coral, y de sus dientes, las perlas.

Segunda encarnación: Ravana. El demonio Ravana es el enemigo implacable de Rama (una de las encarnaciones de Visnú) y el raptor de Sita. Más adelante (pág. 507), al estudiar el Ramayana, veremos con detalle su leyenda. Limitémonos a anotar aquí que en la víspera de la batalla decisiva en la que había de hallar la muerte, Ravana tuvo un instante de lucidez y admitió la divinidad de Rama: « He de morir por su mano, puesto que rapté a la hija de Janaka (Sita). Ni la pasión ni la cólera me fuerzan a retenerla. Mi único deseo es morir para alcanzar el cielo de Visnú ».

Al margen del relato de Ravana, se nos habla de dos de sus hermanos.

Uno de ellos, Kumbhakarna, es una especie de ogro gigante. Ya al nacer, extendió los brazos para agarrar cuanto estaba a su alcance y satisfacer su hambre. Más tarde se apoderó de quinientas apsaras, o ninfas celestes, y raptó a un centenar de esposas de ricos, sin contar las vacas y los brahmanes.

Para acabar con el miedo que inspiraba el demonio, Brahma le otorgó el privilegio del sueño eterno; pero Kumbhakarna pidió que se le permitiera despertar cada seis meses, y comer

entonces hasta hartarse. Cuéntase que en estas comidas semestrales devoraba seis mil vacas, diez mil carneros, diez mil cabras, cuatrocientos búfalos y quinientos ciervos; había cuatro mil tazones de fuerte licor en el cráneo de un jabalí. ¡Y todavía reprochaba a su hermano porque no le daba más comida!

El otro hermano de Ravana es Vibhichana, que desaprobó la guerra contra Rama y trató de que el raptor devolviera Sita a su esposo. Pero Ravana lo hizo retirarse de su presencia entre maldiciones. Entonces, Vibhichana remontóse por los aires con cuatro amigos suyos, atravesó el mar y ofreció sus servicios a Rama. Este aceptó, y por su parte se comprometió a sentar a Vibhichana en el trono de Lankâ (Ceilán), cuando Ravana fuese derrotado.

Tercera encarnación: Çiçupala. Çiçupala nació en el tálamo de un rey. Como este vástago real tenía tres ojos y cuatro brazos, sus padres, asustados por lo que ello presagiaba, se disponían a abandonarlo, cuando en el preciso instante se dejó oír una voz, que decía: «Amad a este niño y no temáis. Aún no ha llegado su hora, pero ha nacido ya aquel por cuyas armas este infante morirá, en el día que el destino le tiene señalado. Hasta ese momento, lo favorecerá la fortuna, y su fama será grande». Confortada con estas palabras, su madre preguntó: «¿Quién será su ejecutor?». Respondió la voz: «Lo reconocerás porque cuando el niño esté sobre sus rodillas, su tercer ojo caerá, y verás cómo pierde sus brazos suplementarios».

Entonces, el rey y la reina emprendieron un viaje por los países vecinos y visitaron a sus monarcas y sus cortes. En cada una solicitaban de su huésped de turno que cogiese al niño en brazos y lo colocase sobre sus rodillas. Pero nunca notaron cambio alguno en el infante. Decepcionados, regresaron a sus tierras, pero poco tiempo después, un joven príncipe, Krisna —otra encarnación de Visnú—, acudió a visitarlos acompañado de su hermano mayor. Pusiéronse a jugar los príncipes con el niño, y tan pronto como Krisna lo sentó en sus rodillas, el tercer ojo del infante se abarquilló y acabó por caer, y sus dos brazos suplementarios se desvanecieron. De este modo conoció la reina al que había de ser un día el asesino de su hijo, y, postrándose a sus pies, exclamó: «¡Concédeme, oh, señor, lo que voy a pedirte!». Con la venia del joven dios, continuó: «Prométeme que cuando mi hijo te ofenda lo perdonarás». Krisna accedió a ello: «Lo perdonaré, aunque me ofenda cien veces».

Sin embargo, el destino fijado debía cumplirse un día. Muchos años después, el rey Yudhichthira celebró un gran sacrificio para festejar su coronación. Reyes y héroes fueron sus invitados; también estuvo presente Krisna, a quien la familia real hizo objeto preferente de sus ho-

menajes. No obstante, entre la concurrencia destacó un protestatario, Çiçupala, que profirió duros reproches contra sus invitados: «Dar la preferencia a quien no tiene derecho a ello ni por sus alianzas, ni por su edad, ni por su linaje,



Giva y Parvati sentados en el Monte Kailasa, que el demonio Ravana intenta destruir. (Fol. A. S. I.)

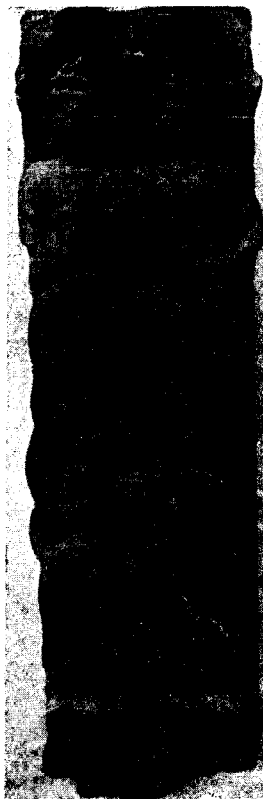
ni por cualquier otro motivo, equivale a dirigir un insulto a los monarcas aquí presentes». Tan hábilmente defendió Çiçupala su causa, que buen número de los asistentes se pusieron de su lado, con peligro de que el sacrificio que había empezado no llegase a su final, lo cual habría augurado ciertamente desgracia para todo el reino.

El rey Yudhichthira trató de apaciguar a Çiçupala, pero todo fue en vano. Volvióse en-

tonces hacia su abuelo, Bhichma, en demanda de consejo, y éste le contestó, sonriendo : « Krisna resolverá personalmente el conflicto. ¿Qué poder tiene un perro ante un león? Este rey parece un león que no está aún despierto. Aguardemos ». Presa de ira por haber sido comparado a un perro, Çiçupala llenó de insultos al venerable anciano, que supo, sin embargo, conservarse sereno, a la vez que mantenía a raya a los suyos, ansiosos de reparar aquello. Pidió luego silencio con la mano y refirió a los circunstantes la historia de Çiçupala, así como las profecías que acerca de su suerte les fueron hechas en tiempos a sus padres.

Pero la ira insensata de Çiçupala no conocía límites, y, sacando su espada, amenazó al anciano cubriéndolo nuevamente de dicterios. Mantúvose en calma Bhichma y respondió en actitud digna con la mirada puesta en Krisna: « No temo nada, pues ante nosotros está el señor a quien adoramos. Quien desee aún pronta muerte, entre en conflicto con él—la divinidad de color oscuro, que tiene en sus manos el disco y la maza —, y en su caída penetrará en el cuerpo del dios ».

Las miradas de los presentes se volvieron hacia Krisna, que dirigió bondadosamente la suya hacia el colérico Rey. Pero cuando Çiçupala repitió sus chanzas e insultos, mezclados con amenazas, el dios se limitó a responder : « Está colmada ya la copa de tus fechorías ». Al punto elevóse por detrás de Krisna el arma divina — el resplandeciente disco —, atravesó los aires y, descendiendo sobre el casco de Çiçupala, rajó a éste de arriba abajo. Del cuerpo del malvado escapó el alma como una mole de fuego que, abriéndose camino, fue a inclinarse ante Krisna y resorberse en sus pies. Tal como pronosticó el anciano, fue a confundirse en su caída con el cuerpo del dios. Así terminó Çiçupala, que pecó ciento y una veces, y fue, con todo, perdonado. Pues hasta los enemigos del dios alcanzan su perdón si piensan en él sin cesar.



Pareja de Nagas.
(Fot. A. S. I.)

Los Piçâcas son casi siemore vampiros ; los Bhutas y los Pretas son ora espectros, ora duendes. Trátase de espíritus poco individualizados, que frecuentan a bandadas los cementerios y otros lugares de mal agüero.

Los Nagas

Los Nagas constituyen una raza fabulosa de serpientes. Dotados de gran poder y sumamente peligrosos, suelen aparecer en forma de serpientes ordinarias, pero a veces se presentan como serpientes míticas, y en ciertas circunstancias con figura humana. Existen reyes-serpiente, como Takchaka, cuya deslumbrante capital es la gloria de un reino subterráneo.

Determinadas familias o dinastías reales citan a los Nagas entre sus antepasados.

Todavía hoy es frecuente, entre los habitantes del sur de la India, la adoración de estatuas de Nagas divinizados. Desde luego, el sentido que hoy se da a este culto es simbólico y altamente metafísico. Las imágenes suelen estar colocadas debajo de un árbol ; en las propiedades particulares, la costumbre exige que alrededor de los dioses-serpiente se deje un espacio inculto donde la jungla pueda desarrollarse libremente. Con ello tienen las serpientes su parcela reservada, y es creencia popular que así perdonan más generosamente a los humanos.

A menudo, los Nagas y sus esposas, las Naginis, desempeñan un papel nefasto en la mitología, y sus procedimientos predilectos son la sorpresa y la astucia. Sin embargo, hay excepciones. En los períodos de descanso cósmico, Visnú duerme bajo la protección de la gran serpiente Çecha, que, al mismo tiempo que forma su lecho, domina al dios con sus siete cabezas erguidas.

En general, los reptiles tienen fama de gozar de poderes sorprendentes ; tal vez el hecho de que sean anfibios haya hecho una sensible mella en la imaginación de los indios.

Determinadas familias o ciertos dioses, a raíz de un suceso cualquiera empiezan a ser considerados como enemigos tradicionales de los Nagas.

Resumimos aquí dos leyendas, extraídas del Mahabhârata, en las que aparece Takchaka, rey de los Nagas.

Parikchit. El rey Parikchit sentía gran pasión por la caza. Encontrándose cierto día fatigado y sediento por haber corrido largo trecho tras una gacela herida, ofendió sin querer a un eremita, hombre de acrisolada virtud que observaba un voto de silencio en lo más recóndito del bosque. Indignado el hijo de este venerable varón por el insulto de que se había hecho objeto a su padre, lanzó contra el Monarca una maldición : « Dentro de siete días, la serpiente Takchaka te consumirá con su veneno y te causará la muerte ».

Tan pronto como la noticia llegó a oídos del Rey, éste mandó construir un palacio en la cima de una columna levantada en el centro de un lago y resolvió encerrarse en él. Pero Takchaka consiguió burlar la vigilancia de los guardias valiéndose de una estratagema: transformó algunas serpientes en religiosos errantes, portadores de ofrendas de agua, hierbas sagradas y frutas, y los envió al Rey. Éste aceptó los presentes y despidió luego a los emisarios.

Después dijo a sus ministros y a sus amigos: «Coman vuestras excelencias conmigo los frutos deliciosos que me han traído estos ascetas». Pero, abierto que fue uno de estos frutos, apareció un insecto extraño, brillante como el cobre y con unos ojos que despedían centellas. Tomólo en sus manos el Monarca y exclamó: «El Sol está a punto de ponerse; ahora no temo ya a la muerte. Cúmplase la profecía del anacoreta, y que este insecto me muerda». Acto seguido aplicóselo al cuello y entonces la serpiente Takchaka, pues de ella se trataba, lo envolvió con su cuerpo sinuoso y lanzó un enorme silbido.

Al ver cómo los anillos de la serpiente aprisionaban al Rey, los ministros prorrumpieron en llanto, dando muestras del más vivo dolor. Luego, al oír el rugido del monstruo, se dieron a la fuga, y en su carrera pudieron ver cómo el prodigioso reptil se elevaba por los aires. El soberano de las serpientes, Takchaka, encarnado en un loto, trazaba sobre la frente del luminoso cielo una raya semejante a la que separa los cabellos sobre la cabeza de una esposa. Desplomóse el Rey como herido por el rayo, y las llamas cubrieron el palacio.

Luego se celebraron, en honor de Parikchit, las ceremonias propias del mundo de ultratumba, y a continuación, el celebrante, los ministros y todos sus súbditos, reunidos en asamblea, aclamaron a su hijo Janamejaya, niño todavía, como nuevo rey.

Utanka y los pendientes. Utanka, joven estudiante brahmánico, recibió el encargo de presentar a la esposa de su preceptor unos pendientes como ofrenda de la Reina. Ésta, que no era otra sino la consorte del rey Janamejaya — hijo del rey Parikchit del relato anterior —, había advertido al joven que Takchaka codiciaba aquellas alhajas desde hacía mucho tiempo.

Púsose en camino el brahmán, y en el transcurso de su viaje divisó a un mendigo, que unas veces se hacía perceptible y otras se ocultaba a la vista. Al detenerse Utanka poco después para hacer sus abluciones, dejó los pendientes en el suelo, y al punto se deslizó hacia ellos el pordiosero, quien, tras apoderarse de las joyas, se dio a la fuga. Cuando Utanka terminó su lavatorio comprobó que había sido robado, e inmediatamente salió en persecución del malhechor; pero en el preciso instante en que iba

a ser cogido, el ladrón, abandonando la figura de mendigo que había adoptado para su fechoría, recobró su forma de serpiente y se deslizó por una hendidura de la roca hacia el seno de la tierra. De nuevo en el mundo de las serpientes, el astuto Takchaka corrió a refugiarse en su palacio.

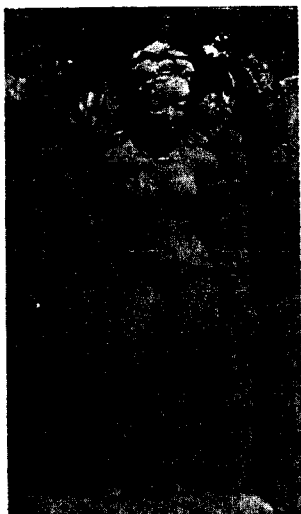


Nagini. Pormenor del «Descenso del Ganges». Mahabalipuram (India). (Fot. Goloubev)

Entonces se acordó Utanka de las palabras de la Reina. Pero, ¿cómo apoderarse de Takchaka? Hurgó el joven con su bastón en la hendidura por donde la serpiente había desaparecido, pero todo fue en vano. Por último, Indra, viéndolo tan acongojado, le envió su rayo: «¡Ve — díjole — y socorre a este brahmán!». El rayo descendió, penetró por la raja, siguiendo el bastón, e hizo volar el agujero. Entonces pudo penetrar Utanka.

Cuando se encontró en el mundo sin límites de las serpientes, lo halló lleno de construcciones admirables, grandes y pequeñas, consagradas a los juegos, y como obstruido, en cierto modo,

por centenares de pórticos, torrecillas, palacios y templos, de variada arquitectura. Entonces recitó un himno de homenaje a los Nagas, las



Nagini. Rajgir, Bihar (India).
(Fot. A. S. I.)

serpientes. Mas, pese a los elogios con que las había halagado, no soltaron las joyas.

Utanka se entregó entonces a una profunda meditación. Una maravillosa visión simbólica de los días y las noches del año y las estaciones se desplegó ante sus ojos, y vio al propio Indra montado a caballo. El joven dedicó al dios un canto sagrado, e Indra, satisfecho, le ofreció su ayuda: «¡Transfiéreme las serpientes, de modo que las tenga bajo mi poder!

», solicitó Utanka. La respuesta de Indra fue: «¡Sopla sobre la grupa de mi caballo!». Obedeció Utanka esta orden, y el corcel hizo surgir de repente inmensas llamas, acompañadas de densa humareda, que envolvieron el mundo de las serpientes, mientras el resplandor del fuego infundía a Takchaka tal pánico, que salió a toda prisa de su palacio y devolvió los pendientes al joven brahmán.

Indra prestó después su prodigioso caballo a Utanka. En un instante el joven fue transportado a la residencia de su preceptor, a la que llegó justo para entregar a la esposa de éste, a la hora previamente fijada, las joyas que le había solicitado.

Rudra y los Maruts

La escuela indológica de Upsala — K. F. Johansson y sus discípulos E. Arbmán y J. Charpentier — rastreó en estos últimos tiempos, en los Vedas, muchas huellas de una religión primitiva en la que ocupa un lugar destacado el culto a Rudra. Este príncipe de los demonios — Bhutapati — y dios de los muertos es una figura siniestra, por cuanto se alimenta, con su jauría, de carne de cadáveres, lo mismo que la manada de Odín. Pese a ser también una divinidad de la tierra, a la que precipitadamente, y basándose en un solo texto del Rigveda que le atribuye el *vajra* (o el rayo), se ha querido vincular el huracán o la tempestad, Rudra no participa del sacrificio del Soma,

cuyo beneficio se extiende a todos los devas, sino que pertenece a otra categoría.

Rudra es un temible arquero, cuyas flechas envían al otro mundo a hombres y animales. Es elogiado por la seguridad de su disparo, al propio tiempo que se le insta a que escoja por blanco una casa distinta a la del que hace el ruego. Bestias y seres humanos mueren de enfermedad si él los toca. De aquí que este dios feroz sea invocado como veterinario y médico del que se espera la curación. Su residencia es la montaña; su imperio se extiende tanto por el cielo y la atmósfera como por la tierra.

Los dioses no sienten por él menos temor que los mortales. Un día, Prajapati se unió incestuosamente con su propia hija, Uchas, que, para rehuirlo, se había transformado en gacela. Habiendo considerado Rudra el hecho como un grave pecado, Prajapati, atemorizado, exclamó: «Te convertiré en el señor de los animales; no dispares contra mí». Desde entonces, Rudra se llamó Paçupati («señor de los animales»). Pero disparó, sin que esto le impidiese llorar después, por haber tenido que herir con su flecha al demiurgo en persona.

Los Maruts, hijos de Rudra y de Prīṇi (diosa de la estación oscura), fueron, al parecer — como indica ya Hillebrandt —, almas muertas antes de convertirse en genios del viento y de la tempestad. En los textos más antiguos son llamados «Rudras» — réplicas del dios de los muertos —; pero cuando Rudra se erige en ser celeste, pierden este nombre y se convierten en dioses de la atmósfera.

Son representados impulsando las nubes, conmoviendo las montañas y trastornando los bosques. A estos impetuosos Rudras sólo puede aplacarlos la idea de ser agradables a Rodasi, esposa de Rudra, que los acompaña muy gustosa en su carro.



Naga-Nagini. (Fot. A. S. I.)

Orígenes de Īṣa y Viṣṇu.

Este Rudra, divinidad popular y arcaica, es el comienzo de Īṣa, que, después del período védico, ocupó — como Viṣṇu — un lugar destacado en la religión de las masas. Como ya hemos visto, el propio Īṣa lleva el título de príncipe de los demonios: Bhutapati. Su nombre, que significa

« favorable » o « benévolo », tiende a volver propicia una divinidad peligrosa, que sólo respira pestilencia y muerte. Destructor por principio, este dios tendrá un carácter benéfico por la piedad de sus adoradores, a quienes sobrecogen sus manifestaciones de terror. Sin embargo, es tal su temperamento maléfico, que reúne a todas las divinidades crueles y horribles que veneraban los drávidas, cuyos ogros femeninos recibirán la consagración del hinduismo, una vez sean presentadas como la esposa de Çiva: Uma, Durga y Parvati, tres aspectos de una misma y única divinidad. El nombre Tryambaka, empleado para designar a Rudra, alude ya al dios asociado a sus tres generatrices (*amba, ambika*).

En lo que concierne al culto de Visnú, la mitología védica ofrece débiles puntos de referencia. En ella aparece como una divinidad solar que dando tres pasos, recorre los tres mundos, el cielo, la atmósfera y la tierra, y elige definitivamente el cielo. Como vencedor del tenebroso Vritra, es asociado a Indra, lo cual no es de extrañar, puesto que éste es el dios de la aristocracia guerrera, y el sol es emblema de la realeza. Reaparecen aquí los Maruts, acólitos de Visnú, y es de observar que este dios fue objeto, bajo múltiples formas, de una devoción pietista, y en contraposición a Çiva, de una adoración tierna y afectuosa.

Gandharvas y Apsaras

El carácter del folklore se manifiesta en los Gandharvas, genios familiares a los indoeuropeos. Son los Gandharvas una especie de hombres-caballo que los ritos introducen en mascaradas carnalescas y en las que se manifiesta su función generadora. El papel que se les asigna en lo tocante a la fecundidad de la Naturaleza, viene a juntarse al que les atribuye la reflexión abstracta, que denomina *gandharva* la parte del alma que realiza sucesivas transmigraciones. Los Gandharvas tocan celestes melodías y guardan celosamente el Soma. Por último, son los licenciosos maridos de las Apsaras, que al principio fueron ninfas acuáticas para ejercer luego la misma función en los campos y que en los primeros

tiempos del brahmanismo frecuentaron higueras y banianos.

La apsara védica Urvaci dio origen a una leyenda que tiene muchos puntos de contacto con la de Psique.

Cazando un día el rey Pururavas en los montes Himalaya, oyó voces en demanda de auxilio. Se trataba de dos apsaras que corriendo por un prado cubierto de flores acababan de ser víctimas de un rapto por parte de unos demonios. Pururavas, afortunadamente, pudo salvarlas, y pidió a una de ellas, Urvaci, que correspondiese a su amor. La joven accedió



Genios voladores. Aihole (India). (Fot. A. S. I.)

a ello, pero puso como única condición la de que su marido no había de presentarse jamás ante su vista sin cubrirse con vestidos. Vivieron juntos mucho tiempo, y llegó el momento en que Urvaci anunció que iba a ser madre. Entretanto, los Gandharvas, compañeros habituales de las Apsaras, la echaron de menos en su grupo y tramaron contra ella una asechanza. Tenía Urvaci dos corderitos, de los que no se separaba jamás hasta el punto de atarlos a su cama cuando iba a acostarse. Una noche en que Pururavas estaba tendido a su lado, los Gandharvas sustrajeron a la joven uno de los dos animales. « ¡Se han llevado mi cordero — exclamó Urvaci —, como si junto a mí no hubiese hombre ni héroe alguno! ». El otro cordero sufrió la misma suerte, y a la joven se le escapó el mismo lamento.

Pururavas revolvió en su mente estas palabras. « ¿Podrá decirse — pensó — que donde estoy yo no hay héroes? ». Y sin vestirse siquiera, salió en persecución de los raptos al tiempo que los Gandharvas llenaban el cielo de relámpagos. Urvaci vio a su marido como a la luz del día y desapareció.



Dos grupos de Gandharvas procedentes del templo de Çiva, en Prambanam (Java)

Presa de desesperación, el rey recorrió todo el país en busca de su amada esposa. Final-

mente, llegó a orillas de un lago donde nadaba una bandada de cisnes, que eran las Apsaras.



Apsaras. Fresco de Sigirya (Ceilán). (Fot. Serv. A., Ceilán)

Urvaçi estaba con ellas, y tan pronto como se dio a conocer, Pururavas le rogó que regresase junto a él y le concediese hablarle siquiera un instante. « ¿Qué tengo que decirte? Partí como la primera de las auroras. Vuélvete a tu casa, Pururavas. Yo soy como el viento, y es difícil encadenarme. Quien rompió el pacto que nos unía fuiste tú. Vuélvete a tu casa, pues es difícil conquistarme ». Ante la desesperación de Pururavas, la apsara acabó por enternecerse: « Ven otra vez aquí en la última noche del año ; esa noche podrás pasarla conmigo, y para entonces habrá nacido ya tu hijo ». Cuando llegó la última noche del año presentóse Pururavas en el mismo lugar, donde se levantaba un palacio de oro. Los Gandharvas introdujeron en él al rey, y al poco rato entró Urvaçi, que dijo a Pururavas: « Al amanecer los Gandharvas te concederán ver realizado el deseo que formules. Di, pues, lo que desees ». « Elige tú por mí », fue la respuesta. « Entonces — aconsejó

Urvaçî —, díles que quieres ser uno de los suyos ».

A la mañana siguiente, Pururavas expresó su deseo en los términos convenidos : « Sin embargo — repusieron los Gandharvas —, no enciendas en la tierra el fuego sagrado que podría convertir al hombre en un ser semejante a nosotros ». A continuación le dieron un plato que contenía fuego, diciéndole : « En este fuego harás tus sacrificios, y así llegarás a ser un Gandharva como nosotros ». El Rey tomó el fuego y regresó con él a su residencia, llevándose también a su hijo. Pero el fuego, abandonado un instante, se extinguió, y en el sitio en que Pururavas lo había dejado creció un árbol Açvattha, mientras el lugar del recipiente lo ocupaba un árbol Çami. Entonces preguntó a los Gandharvas qué era lo que debía hacer, y éstos le aconsejaron que cortase primero madera del Çami y luego se construyese un bastón liso con la del Açvattha. « Frotándolo con aquélla obtendrás fuego, el mismo que recibiste de nosotros ». De este modo aprendió Pururavas a conseguir el precioso elemento. Una vez hubo vertido ofrendas en él, se convirtió en un Gandharva, y en lo sucesivo pudo estar siempre con Urvaçî.

MITOLOGÍA ABSTRACTA DE LOS BRAHMANES

Las abstracciones de las colecciones más recientes de himnos abren la vía a una escolástica sacerdotal. Los Vedas habían ya citado a Viçvakarma, el agente universal ; Prajapati, el señor de las criaturas ; Brihaspati, el dueño de la fórmula, y Çraddha, la fe. Ahora, los Brahmanes y los Upanichads harán equivalentes a Prajapati y a Brihaspati, bien fuerzas religiosas, como el brahmán ; nociones metafísicas, como el atmán, o viejas figuras míticas, como Purucha.

Brahman, término neutro, mucho más antiguo que el nombre masculino del dios Brahma, designa la esencia de la casta brahmánica, como Kchatram expresa la esencia de la casta kchatriya. Toda existencia y todo conocimiento dependen del brahman, de igual forma que todo el orden social descansa en la casta brahmánica.

Todavía Brahman es *Aum*, la sílaba sagrada, el alma eterna, que penetra el universo entero y que puede considerarse como su causa.

Brahma y Sarasvatî

Brahma, voz masculina, es la primera persona de la trinidad hindú. Esencialmente, es un dios creador, padre de los dioses y de los humanos.

« Este [mundo] era oscuridad, incognoscibilidad, nada lo distinguía, todo escapaba al razonamiento y la percepción, como sumido completamente en el sueño.



Apsara. Arte khmer (templo de Angkor-Vat).
(Fot. École Française Extrême Orient)

» Entonces el Ser augusto, que existía por sí, desarrollando este [universo] — él, que no era desarrollado — en forma de grandes elementos y aun otros, desplegando su energía, apareció para disipar las tinieblas.

» Este [Ser], que sólo puede percibir el espíritu, sutil, sin partes distintas, eterno, encerrando en sí mismo a todas las criaturas, incomprendible, apareció espontáneamente.

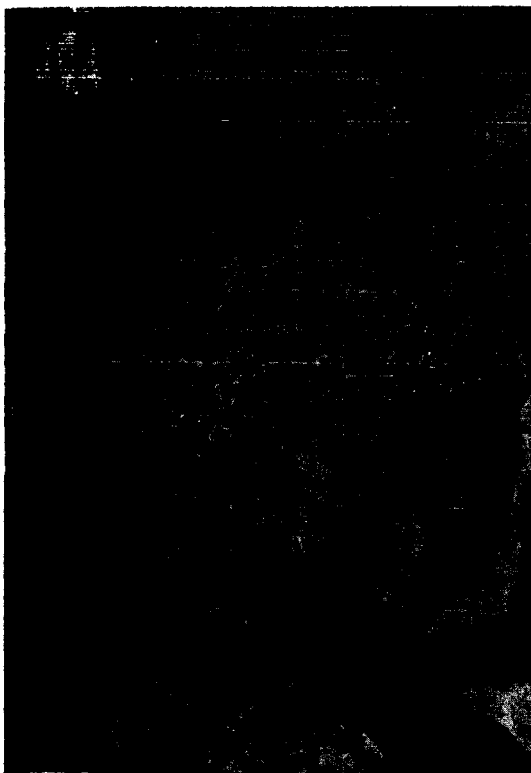
» Queriendo extraer de su cuerpo las diversas criaturas, produjo primero, valiéndose del pensamiento, las aguas, en las que depositó su semilla.

» Esta [semilla] se convirtió en un huevo de oro, de igual brillo que el Sol, en el que nació él mismo [en forma de] Brahma, el padre originario de todos los universos.

» Las aguas fueron llamadas Naras, pues son hijas de Nara ; por haber sido ellas su primera residencia [ayana], tomó el nombre de Nârâyana.

» De esta causa [primera], indistinta, eterna, que encerraba en su interior el ser y el no-ser, salió este ser masculino, conocido con el nombre de Brahma.

» En este huevo, el feliz Ser permaneció un año ; después, por sí mismo, por el solo esfuerzo de su pensamiento, dividió el huevo en dos.



Brahma. Templo de Brahma. Prambanam (Java)

» Con estas mitades formó el cielo y la tierra, y entre ellas, la atmósfera, y los ocho puntos cardinales, y la morada eterna de las aguas.

» De sí mismo extrajo el Espíritu que contenía al ser y al no-ser, y del Espíritu extrajo el sentimiento del yo, que tiene conciencia de la personalidad y que es dueño.

» Y también el gran [principio], el Alma, y cuantos [objetos] poseen las tres cualidades, y sucesivamente los cinco órganos de los sentidos, que perciben las cosas materiales » (*Leyes de Manú*, I, 5).

El dios Brahma es representado con cuatro rostros (caturánana), vistiendo un traje blanco, y cabalgando en un cisne o en un pavo real. Otras veces aparece sentado en un loto, que sale del ombligo de Visnú. Tiene en sus cuatro manos objetos muy diversos: los cuatro Vedas, el disco, el plato con limosnas o la cuchara del sacrificio.

Su esposa, Sarasvati, es la diosa de la Música, de la Sabiduría y de la Ciencia; es también la madre de los Vedas. Fue la inventora del alfabeto devanagâri (sánscrito), y se la representa como una hermosa joven con cuatro brazos. Con una de sus dos manos derechas ofrece una flor a su esposo, pues siempre está junto a él, mientras que con la otra sostiene un libro de

hojas de palmera, que simboliza su amor a la sabiduría. En una de sus izquierdas lleva un rosario, y en la otra, un tamborcillo. En otras ocasiones aparece sentada en un loto, tiene sólo dos brazos y toca la vina. Por referirse su nombre a un río, se ha creído que en sus orígenes pudo ser una diosa de las aguas.

Existe una leyenda explicativa de los cuatro rostros de Brahma, el nacimiento de Sarasvati y la creación del mundo.

Al principio, Brahma, de su propia substancia inmaculada, formó una mujer, conocida con los nombres de Çatarupa, Sarasvati, Savitri, Gayatri o Brahmani. Cuando Brahma contempló la hermosa mujer que había salido de su cuerpo, se enamoró de ella; pero Çatarupa se alejó, desviándose hacia la derecha para evitar su mirada. Entonces surgió del cuerpo del dios una nueva cabeza, y como Çatarupa se volviese hacia la izquierda y pasase por detrás de él, aparecieron sucesivamente otras dos. Un nuevo movimiento de Çatarupa hacia lo alto significó la formación de una quinta cabeza. En aquel momento dijo Brahma a su hija: « Demos origen a toda clase de criaturas animadas: hombres, Suras y Asuras ». Al oír estas palabras, Çatarupa descendió, se unió con Brahma, y ambos se retiraron a un lugar secreto, donde vivieron juntos por espacio de cien años (divinos). Entonces nació Manú, llamado también Svayambhuva y Viraj.

La quinta cabeza de Brahma fue consumida más tarde por el fuego del tercer ojo de Çiva.

Atman, el «a sí mismo» (pronombre reflexivo), designa lo que se manifiesta en el hecho de conciencia, como principio pensante. Esta palabra está vinculada a una raíz indoeuropea que significa «respirar». Tanto en la India como en Europa, el espíritu ha formado su hombre del término que significa «hálito», «aliento».

Otra denominación del Espíritu absoluto es Purucha, el Macho, que aparece en los mismos textos y en el libro X de los Himnos. Aquí, la continuidad entre el mito y la filosofía se muestra aún más evidente. Lo que con el tiempo habría de convertirse en Espíritu, fue en sus orígenes un Hombre cósmico, cuyos miembros constituían las distintas partes del mundo. Su personalidad total consiste en que es a la vez sacrificador y víctima, dado que el sacrificio (yajña) se considera como la realidad misma.

Sacerdotes y héroes míticos

Se conciben de dos maneras varios grupos de figuras míticas: como colectividades y como resumidas en un personaje tipo, centro de un ciclo de leyendas. La naturaleza social de esos seres es plenamente evidente. En las primeras edades históricas, toda tradición india es asunto de *kula*, de linaje, de filiación familiar o corpo-

ración religiosa, o, mejor todavía, de ambas a la vez. Fueron estirpes de Richis las que conservaron y transmitieron la revelación védica, que se consideraba « vista » por ellos, aunque en realidad fue elaborada lentamente por aedos, prestigiosos antepasados de la casta brahmánica.

En la más remota antigüedad aria, los Atharvan (*athravan* entre los iraníes) fueron sacerdotes del fuego. Atharvan (en singular) es el prototipo del sacerdote, que produce a Agni

el fuego — por frotamiento, e instituye la regla de los sacrificios. Vive en com-

pañía de los dioses en el cielo. Su hijo Dadhyanc « enciende » también a Agni. Su afinidad con el Soma da origen a oscuros mitos, que, no obstante, expresan su esencia sacerdotal.

Los Angiras son Richis, hijos de los dioses. Se consideran originados de un primer Angiras, y para la Humanidad fueron como verdaderos padres. También descubrieron a Agni en la madera, y presidieron la institución del sacrificio, lo cual les valió la inmortalidad y la amistad de Indra.

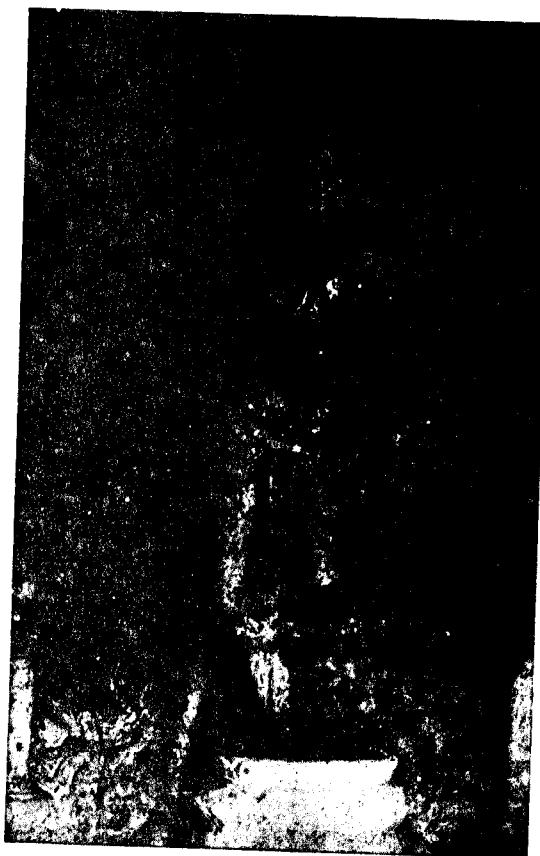
En tanto que los Angiras, verdaderos *ἄγγελοι*, constituyen, como los ángeles, unos intermediarios entre los dioses y los hombres, los que vamos a considerar ahora representan unos seres completamente humanos en principio. Son los Manús, en cuyo seno — según se afirma — reside Agni, por haber sido Manú, primero de esta estirpe, el que fundó también la orden sacrificial. Pero no sólo puede considerarse a Manú como el más antiguo sacrificador, sino también como el primer hombre, el antepasado por excelencia de la Humanidad. Nació de Vivasvat (el Sol levante), al igual que Yama, el primero entre los muertos, y mientras éste señorea sobre los Manes, aquél reina sobre los vivientes. A Manú se le asigna un papel parecido al de Noé, por haberlo salvado, durante un diluvio, un pez maravilloso, considerado más tarde como una de las encarnaciones de Visnú. Probablemente hay que buscar en las fábulas semíticas el origen de este ciclo legendario. Cuando el sacrificio no concentre ya la totalidad de los actos humanos, este Manú se verá investido de un papel de legislador, y se dará su nombre al más famoso código del derecho brahmánico.



Brahma. Bronce del sur de la India.
(Fot. A. S. I.)



Sarasvati. Bagali, provincia de Madrás (India). (Fot. A. S. I.)



Sarasvati, diosa fluvial. Ellora (India). (Fot. Goloubew)

Yama, juez de los humanos y soberano del mundo invisible, es hijo de Vivasvat (el Sol) y de Saranyâ, hija de Tvachtar. Nació antes que su madre se cansase del resplandor de su deslumbrante esposo, y con Yamî, su hermana gemela, formó la primitiva pareja de la que se originó la Humanidad. Según Max Müller, ambos representan el día y la noche, lo cual explicaría, al propio tiempo que su inseparabilidad,

ti, el juez imparcial; Dandadhara, el portador del bastón, el que inflige los castigos. Yama es de color verde, va vestido de rojo, y lleva corona; tiene una flor entre los cabellos y un lazo en la mano. Su cabalgadura es un búfalo.

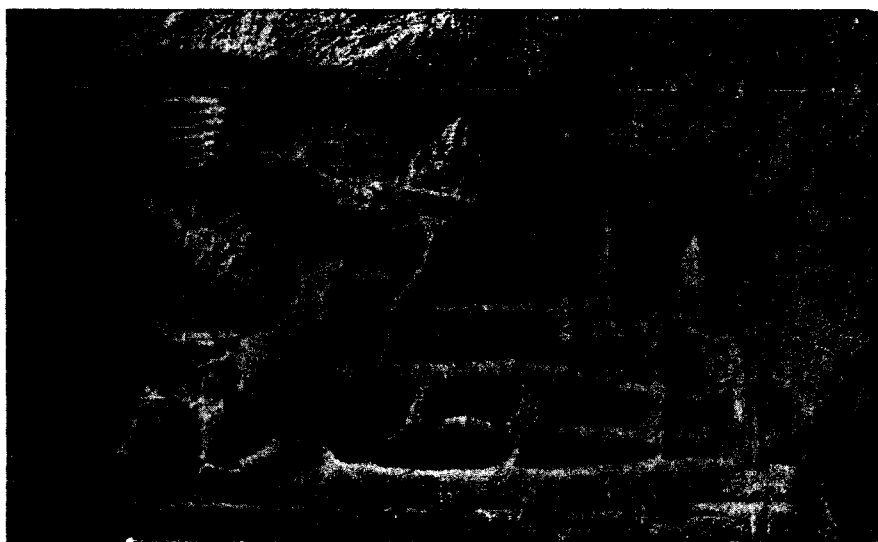
Conmover el corazón de Yama cuando viene a la Tierra, a la hora fijada, a buscar a su víctima, no está al alcance de cualquiera. Sin embargo, la dulce y hermosa Savitri, esposa de Satyavat, consiguió

a fuerza de ternura conyugal que el dios de la muerte se decidiera a devolverle a su marido. En efecto, cuando Yama se estaba llevando ya el alma de Satyavat, Savitri se arrojó a sus pies, de suerte que el dios, conmovido por tanta fidelidad, prometió atender a sus deseos con tal que no le suplicara que devolviese la vida a su esposo. « Concédeme, pues — replicó ella —, cien hijos robustos, engendrados por Satyavat y destinados a perpetuar nuestra estirpe ».

Atado por su promesa, Yama se vio obligado a retornar a Satyavat a la vida.

Matariçvan-Brigus. Sabios míticos, primeros seres humanos, transmitieron a la humanidad posterior un conocimiento sumamente precioso: la técnica del sacrificio por el fuego. Matariçvan fue quien captó el rayo por las extensiones celestes, y comunicó a los mortales el secreto del elemento ígneo. Por este incomparable servicio quedó equiparado a los seres superiores.

Citemos también a los Brigus — los « resplandecientes » —, nombre con que se designó a una raza destinada a suscitar a Agni y a regular su presencia en los cultos humanos. El primero que llevó este nombre fue uno de los diez patriarcas instituidos por Manú. Una leyenda pone de manifiesto la autoridad de que estaban investidos estos hombres primitivos, como poseedores de la ciencia sacrificial, incluso sobre los más augustos inmortales. Como cierto número de sabios no pudiese ponerse de acuerdo acerca de cuál de los tres dioses — Brahma, Visnú o Çiva — era más digno de ser adorado por los brahmanes, se recurrió a Brigu, a quien se enco-



Visnú durmiendo sobre la serpiente Ananta-Çecha. En un loto que surge de su ombligo, está sentado el dios Brahma. Escultura en una roca, en las proximidades de un río. Hampi, provincia de Madrás (India). (Fot. A. S. I.)

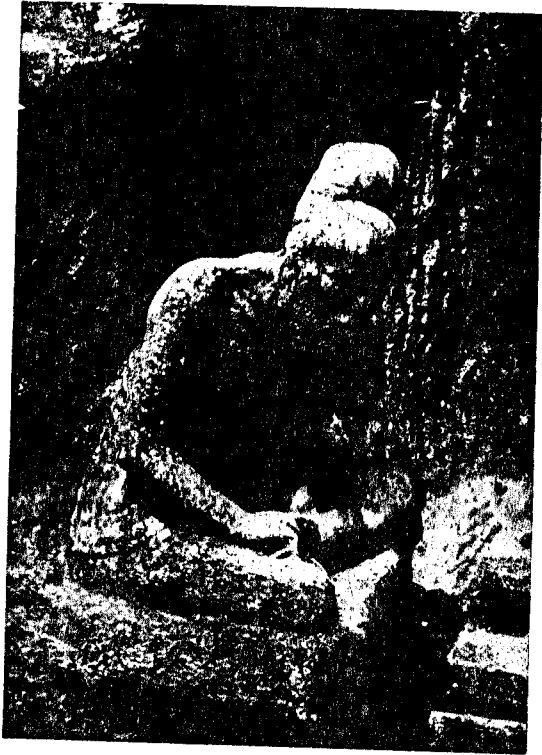
su imposibilidad de unirse. Yamî ruega a Yama que se convierta en su esposo, pero éste rechaza sus insinuaciones, alegando que quienes predicán la virtud deben ser los primeros en dar el ejemplo.

Puesto que es el primero entre los muertos, Yama sirve de guía a los que van llegando al mundo de ultratumba. Es soberano de estos lugares y, bañado en luz sobrenatural, habita en el recóndito santuario del cielo. En su reino el amigo encuentra al amigo; la esposa, al esposo; los hijos, a sus padres, y todos viven felices, liberados de los males de la existencia terrestre. En este nivel de los cielos — el tercero —, los Manes, o Padres (pitri), así como los dioses que lo frecuentan, beben un soma, que los libera de una segunda muerte. Dos feroces perros guardan el acceso a este reino.

Con esto es fácil comprender los epitetos de que está adornado Yama: Vaivasvata, hijo de Vivasvat; Kala, el tiempo; Dharmarâja, rey de la virtud; Pitripati, señor de los Padres; Çrâddhadeva, dios de las ceremonias funerarias; Antaka, el que pone fin a la vida; Kritânta, con igual sentido; Samana, el nivelador; Samavur-

mendó la tarea de investigar el carácter de estas divinidades. Empezando por Brahma, Brigu se acercó al dios sin ofrecerle, de intento, una de las muestras de respeto que le eran debidas. Esto le valió una reprimenda, aunque, finalmente, Brahma aceptó sus excusas y lo perdonó. Penetró luego Brigu en la morada de Civa y se portó allí del mismo modo; pero cuando la cólera del dios iba a caer sobre él para reducirlo a la nada, Brigu lo aplacó con suaves y sumisas palabras. Luego se dirigió adonde vivía Visnú, a quien encontró durmiendo. Lo despertó bruscamente dándole un puntapié en el pecho; y cuando cabía esperar del dios una respuesta violenta, éste le dirigió solícitas palabras, y cuidó con mansedumbre de su pie dolorido. «Éste es — concluyó Brigu — el dios más grande, pues supera ampliamente a los demás con las más poderosas armas: la bondad y la generosidad».

COSMOGONÍA. (Véase también lo dicho anteriormente sobre Brahma, página 475.) Los Vedas consideran el Universo — cielo, atmósfera, tierra — como una construcción al modo de una obra de arte, o como el producto de un desarrollo orgánico. El libro X de los Himnos representa la transición entre los mitos védicos y la especulación filosófica de los brahmanes.



Richi en adoración. Pormenor del «Descenso del Ganges». Mahabalipuram (India). (Fot. Goloubew)



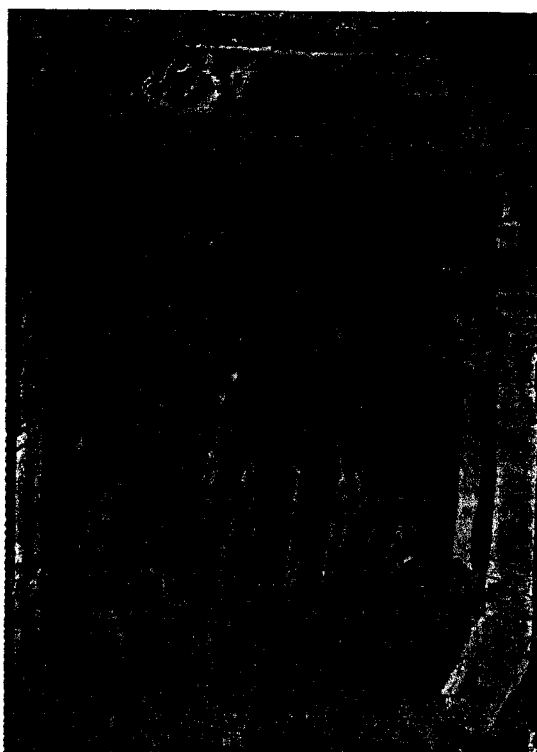
Richi entregado a prácticas austeras. Madera esculpida, del sur de la India. París, Museo Guimet. (Fot. Larousse)

Antes del ser y el no-ser hubo un caos de agua y tinieblas. Luego nació un germen de vida, que desarrolló una especie de calor espontáneo, el cual era, al propio tiempo, calentamiento, sudor y fervor ascético. Este principio manifestó pronto el deseo de engendrar (X, 129).

Según otra explicación, existió un gigante primordial, un hombre cósmico, llamado Purucha (el Macho). Sus miembros son las diversas partes del mundo, y, en su unidad, este individuo es a la vez el sacrificador y la primera víctima (X, 90). El término purucha servirá para designar en la metafísica posterior el principio espiritual.

En la obra de la creación interviene un huevo de oro — hiranyagarbha —, empleado con distintos sentidos, según las tradiciones. Ya se los considere como producido por las aguas primitivas o como lanzado al mundo por Prajapati, lo cierto es que este embrión dio origen al dios supremo, por ejemplo, el Brahman (*Ātmapatha Brâhmana*, VI, 1, 1, 10). «En este huevo estaban comprendidos los continentes, mares y montañas; los planetas y las divisiones del uni-

verso; los dioses, los demonios y la Humanidad. Se afirma que Brahma nació, aunque éste es un modo familiar de decir que se manifestó » (*Visnu-purāna*). Transcurridos mil años, abrióse el huevo y surgió de él Brahma, quien meditó y emprendió la obra de la creación. Al ver la tierra sumergida bajo las aguas, adoptó la figura de un jabalí, y, zambulléndose, levantó aquella con ayuda de sus colmillos. Por aquellos tiempos, las antiguas divinidades védicas fueron de-



Estatua jaina. Parcyvanath, uno de los Tirthamkaras.
(Fot. A. S. I.)

gradadas a un rango inferior, incluso Varuna e Indra, que habían contribuido, cuando fueron creados los elementos del Universo, a fijar sus dimensiones. El brahmanismo conservó así la antigua creencia védica, según la cual los dioses mantienen, pero no lo instituyen, el orden fundamental de las cosas.

ESCATOLOGÍA. Según el Rigveda, con los muertos se practica la inhumación o la incineración. La cremación, extendiéndose cada vez más, fue considerada como el modo normal de alcanzar, más allá de la muerte, un lugar de residencia definitivo en el sol o en las estrellas.

Más tarde aparecieron toda suerte de discriminaciones. El principio espiritual, *asu* o *manas*, es el único que va al Sol; quien lo lleva a él es

Agni. Según el *Çatapatha Brâhmana*, hay dos caminos para los justos: los que conducen a los Padres (pitri) y al Sol, a los que hay que agregar el de los malos, que lleva al infierno (naraka). Pero mientras en los Vedas el reino de Yama es un paraíso para los buenos, en los Puranas es un lugar de expiación para los malvados. Según los Upanichads, hay que distinguir entre encaminarse a Brahma — fruto del conocimiento perfecto, obtención de una morada de la que no se regresa — y dirigirse al cielo, desde el cual, tras gozar del merecido premio, se vuelve a la tierra, para nacer de nuevo. Aparece así una distinción, que tendrá su más relevante perfil en la fe de los budistas: por una parte, la transmigración (samsâra) sin fin, como condición normal de la existencia; por otra, la posibilidad — para quienes comprendieron a fondo la estructura de las cosas — de evadirse para siempre de esta transmigración. En otras palabras, la adquisición del nirvana.

Los cielos son un lugar en el que se goza de los mismos bienes de esta vida, aunque sin los riesgos de la existencia terrestre, y donde está uno provisto de un cuerpo glorioso. Por el contrario, la noción de infierno, que aparece en el *Atharvaveda* es producto de una generalización posterior, y no presenta un carácter ampliamente indoeuropeo, como la idea de una residencia de los bienaventurados en la luz de los cielos.

MITOLOGÍA DE LOS DHARMAS HERÉTICOS

JAINISMO

El jainismo y el budismo reciben el calificativo de heréticos, por cuanto estas dos religiones, que empiezan a extenderse en los siglos VII y VI en la región comprendida entre el Himalaya y el Ganges, rechazan la tradición védica. Su objetivo no es tanto el dar a los hombres un dominio sobre la Naturaleza como el liberarlos de lo que ellos consideran el subsuelo de la existencia: la ley de la transmigración (samsâra). Trátase, pues, de doctrinas de salvación, que no invocan para su propaganda la revelación ni una autoridad anterior. Esta propaganda se limita a indicar cómo un gran sabio, completamente humano al principio, abrió el camino de la liberación para sí y para los demás. Por tanto, estas religiones no encierran dogmas ni ritos — al menos en sus orígenes —, sino sólo una ley y un ejemplo.

Su mitología excluye, pues, toda teología. Se limita a ser una biografía y una predicación moral. Sin embargo, pronto irrumpió lo maravilloso en estas pretendidas biografías, y las comunidades religiosas dando acogida a buen

número de leyendas populares multiplicaron los asuntos de éstas hasta el infinito. Por otra parte, el apostolado moral quedó pronto impregnado de metafísica, que, a su vez, suscitó dioses y mitos hasta entonces imprevisibles. Éste es el motivo por el cual — pese a que toda mitología parece teóricamente desprovista de estos contenidos doctrinarios — surge una inmensa floración de leyendas del tronco de cada una de las herejías y especialmente del budismo.

Los Tirthamkaras

El postulado del jainismo — y lo mismo puede decirse del budismo — parte de que el hombre, en lucha con las condiciones normales de la existencia, es arrastrado por una especie de corriente, en la que corre el peligro de perderse y en la que fatalmente lo alcanzarán el sufrimiento y la miseria. Esta singular concepción — que, gracias a la propaganda, fue impuesta a toda la India, incluso la brahmánica — resulta del hecho de que las herejías consideran la existencia en función de la actividad: cada ser es en la medida que se hace, y se convertirá en lo que merezca ser según la calidad de sus obras. Así, pues, ninguna muerte elimina por sí la existencia individual, puesto que luego hay que sufrir la sanción — favorable o punitiva — de los actos realizados. Ahora bien, esta remuneración suscita nuevas acciones, que exigen, a su vez, nuevas retribuciones, en una marcha que progresa hasta el infinito. El cielo y el infierno no son sino condiciones relativas y provisionales, y sería insensato esperar de los dioses la salvación.

Este principio de la transmigración — que llegó hasta subvertir la escatología ortodoxa — presentóse a la conciencia india como una esclavitud, un dolor sin límites que la dominaba por entero. En adelante, todo el ingenio religioso y metafísico de los hindúes tenderá a encontrar un desvío por el que sustraerse a esta servidumbre, al parecer irremediable. Evadirse de la ignorancia y la miseria es alcanzar el *nirvana*.

Se designa con el nombre de Tirthamkara a cualquier mortal que haya conseguido « hacer un vado » a través de la corriente impetuosa y catastrófica del *samsâra*.

Tirthamkaras fueron Jina, iniciador del jainismo, y Buda, fundador del budismo. Ambos « cortaron » la corriente mediante una clara intuición de las condiciones de la miseria humana, obtenida gracias a haber practicado un ascetismo riguroso ⁽¹⁾.

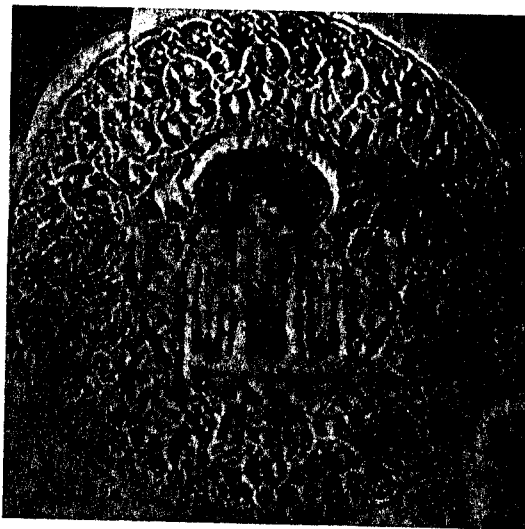
⁽¹⁾ Séanos permitido remitir al lector a nuestro *Esquisse d'une histoire de la philosophie indienne*. París, Geuthner, 1923.

31. GUIRAND: Mitología general.

Jina o « Victorioso »

A. Guérinot ⁽¹⁾ ha mostrado hasta qué punto la biografía de un sabio puede ser transfigurada por la leyenda y pasar a formar parte de un cuerpo de doctrina mitológico.

La Humanidad, que atraviesa fases alternantes de progreso y regresión, había llegado a un período en que reinaba cada vez más el sufrimiento. El Jina — o Mahavira (Gran Hombre) — resolvió abandonar su eterna morada celeste para acudir a salvar a los humanos.



Representación de un santuario jaina. Estas imágenes son frecuentemente esculpidas en mármol blanco, cuarzo o cristal, con incrustaciones de piedras preciosas.
(*Fot. A. S. I.*)

A este efecto, « adoptó la forma de un embrión en las entrañas de Devananda, esposa del brahmán Richabhadatta, que habitaba en Kundapura. Aquella noche, Devananda vio en sueños catorce magníficas apariciones de favorable augurio: un elefante, un toro, la diosa Çrî, una guirnalda, la Luna, el Sol, un estandarte, un vaso muy valioso, un estanque de loto, el Océano, una morada celeste, un montón de joyas y una llama... Richabhadatta quedó extasiado, y comprendió que le nacería un hijo que sería docto en toda clase de ciencias brahmánicas.

« En el cielo, el rey de los dioses Çakra..., consideró que lo mejor que podía hacerse era trasladar el embrión de Mahavira desde el seno de Devananda al de Triçala, esposa del kchatriya Siddhartha... Llamó al jefe de la infantería celeste, Harinagameçi — el hombre de cabeza de antilope —, y le encargó llevase a cabo este cometido.

⁽¹⁾ A. GUÉRINOT, *La religión djaina*, París, 1926.

Cumplida la orden, Harinagameçi dejó a Triçala acostada en un lecho soberbio, en una rica estancia entre flores y perfumes. Ésta, a su vez, vio en sueños las catorce manifestaciones sin igual...

» Desde entonces, la fortuna acompaña a Siddhartha: crecen sus riquezas en oro, plata, tierra y cereales; se fortalece su ejército en número y poder; su gloria se expande en todas direcciones. Por eso resolvió imponer a su hijo, cuando naciese, el nombre de Vardhamana, "el que crece, el que se desarrolla".

[Finalmente, llegó el nacimiento del Mahavira:...] Aquella noche bajaron del cielo, como manifestación de alegría, los dioses y las diosas. Sobre el palacio de Siddhartha hicieron caer los demonios una lluvia de flores y frutos, de oro y plata, de perlas, diamantes, néctar y sándalo...

» Por espacio de treinta años, [el Mahavira] llevó una vida secular y casó con Yaçoda, de la que tuvo una hija, Riyadarçana. Entonces, sus padres, que eran adeptos a las doctrinas de Parçva, resolvieron abandonar este mundo y, tendiéndose sobre un lecho de hierbas, dejaron morir sin probar alimento. En lo sucesivo, Vardhamana quedaba desligado del voto que formulara en el seno materno, por lo que decidió llevar la vida errabunda de un monje. Para ello pidió permiso a su hermano, así como a las autoridades del reino, distribuyó su dinero a los pobres y, libre de todo vínculo, se entregó a una vida de ascetismo.

» ...Descendieron del cielo los dioses, se acercaron a él... y le rindieron homenaje... Formóse un cortejo de hombres, dioses y demonios, que gritaban a coro: "¡Victoria, victoria!". El firmamento resplandecía como un lago cubierto de flores de loto entreabiertas. En la tierra y en el cielo resonaban las más puras melodías ».

Doce años pasó Vardhamana viviendo como un asceta. Luego, en cierta ocasión, «sentóse junto a un antiguo templo, debajo de un árbol Çala — o verbena —, y permaneció allí dos días y medio, inmóvil, entregado al ayuno y a la más profunda meditación. Cuando se levantó, al tercer día, el proceso iluminativo había llegado a su término. Vardhamana estaba en posesión del conocimiento supremo y absoluto: era *kevalin*, es decir, omnisciente; un sabio perfecto, un bienaventurado, un *arhat*. Era un *jina*, un héroe que había subyugado el mal y la miseria.

» ...Asistieronle los dioses cuando [treinta años más tarde, tiempo que dedicó a la predicación] entró en el *nirvana*, que le permitió ser libre, *mukta*; un Perfecto, *siddha* ».

Resumiendo: Vardhamana fue un taumaturgo, eternamente consagrado a la salvación del mundo; un ser superior a los mismos dioses, puesto que éstos, al igual que los hombres, lo veneran, y ocupan con respecto a él un puesto

secundario; un descubridor, un predicador de la liberación universal y el fundador de una comunidad. La iglesia jainita, asamblea de fieles seculares encuadrados por monjes y religiosas, siguió las huellas del maestro para la propagación de la ley. Los hechos históricos tal vez sean más modestos. Pero, como sucede con ciertos genios religiosos, la leyenda puede ser más verdadera que la realidad histórica.

Nuevos Tirthamkaras

La transposición de una biografía humana en mito dogmático no se manifiesta sólo por la supernaturalización de la personalidad del fundador de la religión, sino también por la multiplicación indefinida de esta personalidad en tipos abstractos, que la Mitología se esfuerza en hacer más concretos. Como en el universo hay diez regiones, de cada una de las cuales surgen veinticuatro Tirthamkaras en cada una de las tres edades — pasado, presente y futuro —, se llega a un total de setecientos veinte salvadores del mundo, de los cuales, setecientos diecinueve no son sino pálidos reflejos del Jina.

Así se estiliza el dato verdadero según el cual el Jina fue precedido por la secta de los Nirgranthas, que tuvo por jefe a Parçva, quien practicaba la austeridad hasta el extremo de prescribir el suicidio por inanición, pero, también según el cual toda una serie de patriarcas mantuvo viva en la comunidad la tradición de su fundador. En la ya mencionada obra de Guérinot, son presentados los veinticuatro Tirthamkaras de la parte del mundo en que se sitúa la India. Cada uno queda definido por rasgos propios: la proporción de las partes del cuerpo, tal o cual color, tal o cual símbolo; tal o cual acólito de forma humana — *yakcha* o *yakhini*; tal o cual posición, significativa sobre todo por el modo de estar colocados las manos y los pies, etc. A cada uno le corresponde también un culto propio.

EL BUDISMO

Cuanto acabamos de exponer sobre el jainismo volvemos a encontrarlo, aunque bajo otros aspectos, en el budismo, que en rigor es su hermano menor. La secta, en sus comienzos, debió de limitar su actividad a una reforma moral: la institución de una ley o *dharma*, que en los simples fieles vino a ser la fe, y en los santos, el *nirvana*. Pero, de hecho, las fábulas y supersticiones populares impusieron pronto una exuberante mitología, que disfrazó la simplicidad del dogma. Toda una religión popular se entrevé en los mitos del budismo, de lo que son fiel trasunto los mitos agrarios que se vincu-

lan tradicionalmente a las diferentes partes del año ⁽¹⁾.

LEYENDA DE BUDA

Si H. Oldenberg, basándose en las escrituras pāli, compuso una biografía «razonable», aunque no «histórica», del sabio de los Çakyas (Çakyamuni), que debía convertirse en Buda, es decir, el «Iluminado», E. Sénart, en cambio, trazó sobre el mismo asunto y a base de documentos sánscritos, una biografía completamente legendaria, en la que el iniciador del budismo no aparece reducido a un sabio de talla esencialmente humana, sino como una modalidad del dios solar Visnú, que habría descendido a la tierra para salvar a nuestra raza. Pero, en realidad, en ninguno de los episodios clásicos de su vida deja de haber más o menos la impronta de lo maravilloso.

La vida de Buda transcurrió, en el nordeste de la India, entre 563 y 483 antes de Jesucristo, aproximadamente.

Con objeto de prepararse para su última transmigración, el que había de convertirse en Buda, o Bodhisattva, pasó por millares de existencias, y antes de bajar, por última vez, a la tierra, residió en el cielo de los tuchitas — morada de los bienaventurados —, donde predicaba la Ley a los dioses.

Pero un día comprendió que había llegado su hora y resolvió encarnarse en la familia de un rey de los Çakyas, Suddhodhana, que reinaba en Kapilavastu, en los confines de Nepal.

Nacimiento de Buda. Sus primeros años. La concepción se obró en forma milagrosa. La reina Maya — nombre que literalmente significa ilusión —, advertida por un presentimiento, vio en sueños cómo el Bodhisattva descendía a su seno, en forma de un pequeño y bellissimo elefante de color blanco como la nieve. En aquel instante toda la creación manifestó su alegría con prodigios: pusieron los instrumentos musicales a sonar sin que nadie los tocara; detuvieron su curso los ríos para contemplar al Bodhisattva, y los árboles y las plantas cubriéronse de flores, y los estanques, de loto. Al día siguiente fueron consultados sobre el sueño de Maya sesenta y cuatro brahmanes, quienes le profetizaron el nacimiento de un hijo, destinado a convertirse ya en un emperador universal, ya en un Buda.

Cuando llegó el momento de tan fausto suceso, trasladóse la reina Maya al jardín de Lumbini, donde de pie, y cogiendo con su mano

derecha, levantada, la rama de un árbol Çala, dio a luz al Bodhisattva, que salió de su costado derecho sin causarle el más pequeño dolor. Recibieron al recién nacido, Brahma y los demás dioses; mas pronto el infante echó a andar, y cada vez que sus pies tocaban el suelo surgía un loto. Dio siete pasos en la dirección de los siete puntos cardinales y de este modo tomó posesión del mundo. Aquel mismo día nacieron Yaçodhara Devi — que con el tiempo sería su esposa —, el caballo Kantala — que habría de montar cuando abandonase el palacio en busca del conocimiento supremo —, su escudero Chan-



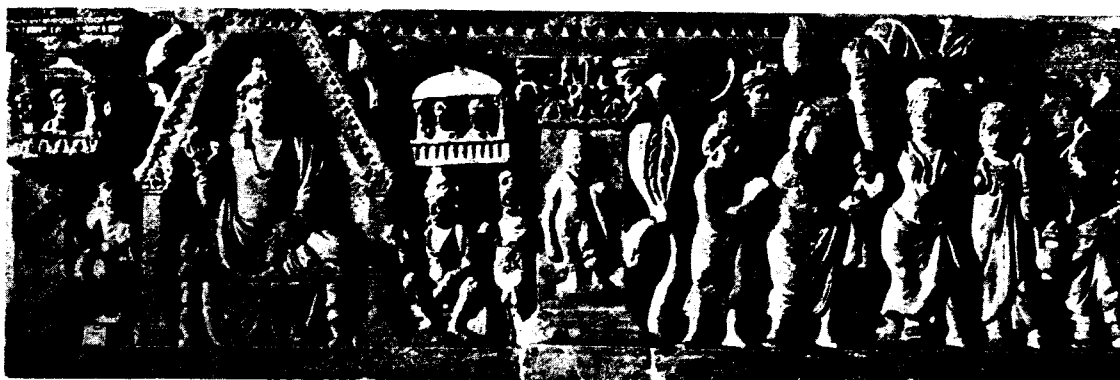
La reina Maya ve en sueños cómo desciende hasta su seno el Bodhisattva en forma de un pequeño elefante blanco. Bharhut (India). (Fot. A. S. I.)

daka, y su discípulo y amigo predilecto, Ananda, así como el árbol de la Bodhi, a cuya sombra debía conocer la Iluminación.

Cinco días después de su nacimiento se impuso al joven príncipe el nombre de Siddhartha. Al séptimo falleció, de felicidad, la reina Maya, para renacer en el seno de los dioses, dejando que su hermana Mahaprajapati la reemplazara aquí en la Tierra, cerca del joven príncipe. La abnegación de esta madre adoptiva se hizo legendaria. Predijo el destino del niño el richi Asita. Este santo anciano, que había bajado del Himalaya, reconoció en la criatura los ochenta signos que constituyen las prendas de una auténtica vocación religiosa. Más tarde, cuando el niño fue acompañado al templo por sus padres, prosternábanse las estatuas de los dioses a su paso.

Al cumplir doce años el joven príncipe, convocó el Rey un consejo de brahmanes, los cuales revelaron al Monarca que el príncipe se

(1) Podemos citar como ejemplo el mito de Gavampati, dios de la sequedad y el viento, que era inmolado con objeto de producir la lluvia. Huellas del mito se encuentran en determinada fiesta búdica (véase J. PRZYLUCKI, *Le Concile de Rājagriha*, 1926-1928).



A la derecha, la reina Maya, de pie, y cogiendo con la mano derecha una rama de árbol, da a luz al Bodhisattva. A la izquierda, el Bodhisattva es instado por los dioses a abandonar su familia para seguir su vocación. (Arte grecobúdico. Museo del Louvre. Misión Foucher)

entregaría a una vida de asceta si alguna vez se ofrecía a sus ojos el triste espectáculo de la enfermedad, la vejez y la muerte, y también si se tropezaba con un ermitaño. Sin duda, el Rey prefería ver convertido a su hijo en un emperador universal antes que en un asceta, por lo que todos los lugares en los que había de transcurrir la existencia del joven — suntuosos palacios, amplios y hermosos jardines — fueron rodeados por un triple recinto. Y se prohibió pronunciar dentro del mismo las palabras muerte y pesadumbre.

Matrimonio de Buda. Algún tiempo después, el rāja creyó que el matrimonio sería el mejor medio para vincular el Príncipe a su reino. Para dar con la princesa que supiese despertar el amor en su hijo, el Rey mandó preparar unas joyas espléndidas, y anunció que Siddhartha las distribuiría, en un día fijado, a las princesas de las cercanías. Pero cuando hubo terminado el reparto, acudió otra joven, Yaçodhara, hija del ministro Mahanama, que solicitó también algo para ella. Se encontraron sus miradas, y al instante el Príncipe sacó de su dedo un precioso anillo y se lo ofreció. Este cambio de miradas no pasó inadvertido al Rey, quien dispuso que la joven fuese pedida en matrimonio.

Sin embargo, la tradición de los Çakyas obligaba a sus princesas a aceptar por esposo a un verdadero kchatriya, que había de dar antes pruebas de destreza en todas las artes de su casta, y el padre de Yaçodhara tenía sus dudas respecto de Siddhartha, cuya vida había transcurrido en la molición de una corte. Para disipar tales temores, Mahanama organizó un torneo, de cuyas varias pruebas — esgrima, equitación y lucha — salió victorioso el Príncipe. Más aún: fue el único que consiguió tesar y disparar el enorme arco sagrado, legado de sus antepasados. Obtuvo, pues, la mano de la princesa Ya-

çodharâ, y la vida del Bodhisattva transcurrió desde aquel momento en las delicias del gineceo.

La vocación y la gran partida. Pero no pasó mucho tiempo sin que despertase en él la vocación divina. La música de los diversos instrumentos que llegaba a sus oídos, los graciosos pasos de danza con que las bailarinas pretendían distraer sus miradas no sólo no conmovían sus sentidos, sino que, por el contrario, acababan por demostrarle cuán vanos e inestables eran los objetos del deseo, y cómo la vida humana pasa y no permanece. «Pasa la vida de la criatura como el torrente por la montaña y el rayo por el cielo».

Cierto día, el príncipe llamó a su escudero para manifestarle sus deseos de visitar la ciudad. Dio orden el Rey de que las calles fueran aseadas y embellecidas y se apartase de la vista de su hijo cuanto pudiera constituir para él un espectáculo de fealdad o tristeza. Sin embargo, tales precauciones resultaron vanas, puesto que mientras el Príncipe recorría las calles se encontró con un tembloroso anciano, casi sin aliento por los achaques de la edad y doblándose sobre su bastón. Sorprendido por este encuentro, hizo indagaciones y llegó a saber que la decrepitud es la suerte común que espera a quienes viven «toda su vida». Ya de regreso en palacio, empezó a considerar si habría algún medio de sustraerse a la vejez.

Otro día, en análogas circunstancias, tuvo encuentros con un enfermo incurable y con una comitiva fúnebre, con lo que vino a conocer el sufrimiento y la muerte.

Y, por último, púsole el cielo en su camino un asceta pidiendo limosna, el cual le declaró que había huido del mundo para trascender de la esfera del sufrimiento y la dicha y para alcanzar la paz del corazón.

A raíz de tales experiencias — que luego fue madurando en prolongada meditación —, Sid-



El Bodhisattva, vencedor del concurso de tiro al arco. Borobudur (Java). (Fot. Goloubew)

dhārtha concibió la idea de abandonar la existencia que hasta entonces había llevado, para abrazar la vida de asceta; y así se lo comunicó a su padre: «Todas las cosas de este mundo, ¡oh, Rey!, son cambiantes y transitorias. ¡Dejadme, pues, partir solo, como el religioso mendicante!».

Abrumado por la idea de perder a su hijo en quien tenía puesta las esperanzas de perpetuar su estirpe, el Rey ordenó redoblar la vigilancia en torno al palacio y multiplicar diversiones y placeres en el interior del mismo y en los jardines, con objeto de disuadir al Príncipe de su proyecto de partida.

En aquel momento Yaçodharā dio a luz al pequeño Rehula. Pero ni aquel nuevo vínculo, con toda su ternura, fue capaz de apartar de su misión al Bodhisattva.

Su decisión hizo irrevocable y definitiva al ofrecérsele en una noche de insomnio el espectáculo del harén adormecido: rostros sin viveza, cuerpos abatidos en el involuntario vasallaje del sueño y la inconsciencia, abandono sin arte en medio del desorden: «Mientras unas babeaban, sucias de saliva, en otras todo es rechinar de dientes, emitir ronquidos y hablar en el sueño. Otras aún tienen la boca entreabierta...». Era como un anticipo de los horrores del cementerio.

Su resolución estaba, pues, tomada. Sin embargo, antes de partir, Siddhartha quiso contemplar una vez más a su bella esposa. Estaba Yaçodharā durmiendo con el niño recién nacido entre sus brazos. Ardía el Príncipe en deseos de abrazar a su hijo, pero temiendo despertar a la madre, abandonó la estancia. Apartó la pesada cortina de piedras preciosas, y, respirando la noche fresca, bajo las estrellas, montó en su hermoso caballo, seguido de Chandaka su escudero.

Tomando partido por el Príncipe, los dioses infundieron en sus guardianes un profundo

sueño mientras levantaban su cabalgadura para que el ruido de sus cascos no despertase a nadie. Ya en las puertas de la ciudad, Siddhartha entregó el caballo a Chandaka, despidióse de sus amigos y les rogó consolasen a su padre. Mientras tanto, el animal le lamía los pies en mudo adiós.

De un tajo cortóse el Príncipe su cabellera y la arrojó a los aires, de donde fue recogida por



Mujeres dormidas en el gineceo. Amaravati (India). París, Museo Guimet

los dioses. Poco después encontró a un cazador, por cuyos harapos cambió su lujoso vestido, y con este atavío, que lo transformaba por com-

Y el agotado Bodhisattva, semejante a un esqueleto, transigió en aceptar un poco de arroz con leche que le ofreció una joven plebeya,

Sujata, a quien llegó al corazón la debilidad del asceta, y, además, acudió a bañarse en el río. Ante tal proceder lo abandonaron los cinco discípulos, que hasta aquel momento lo habían acompañado en sus prácticas austeras.

La iluminación

Entonces se dirigió hacia Bodhi-Gaya y el árbol de la Sabiduría. A su paso por el bosque, su cuerpo se hizo tan radiante que los martin-

pescadores y otras aves, atraídos por él, revolotearon en torno suyo describiendo grandes círculos. Formando en su cortejo, los pavos reales se agregaron a los animales de la selva, e incluso un rey naga, junto con su esposa, salió de su vivienda subterránea para adorarlo. Los Devas suspendieron oriflamas de los árboles para mostrarle el camino.

Y ya tenemos al Bodhisattva ante la higuera sagrada, lo cual equivale a encontrarse en el momento decisivo de su carrera. Al llegar allí extendió bajo el árbol una gavilla de hierba



El Bodhisattva se despide de su caballo y de su escudero. Borobudur (Java). (Fot. Goloubew)

pleto, presentóse en un monasterio, donde los brahmanes lo recibieron como discípulo.

En lo sucesivo no se hablará más de Siddhartha, que ha desaparecido para convertirse en el monje Gautama, o Çakyamuni — el asceta de los Çakyas — denominación con la cual se le sigue designando todavía. Gautama trató entonces de aprender la sabiduría en el seno de los yoguis, para lo cual residió en distintos santuarios, en especial en el de Arada Kalapa. Pero en estas doctrinas no encontraba lo que buscaba. Prosiguió sus viajes y terminó por fijarse en Uruvilva, a orillas de un hermosísimo riachuelo, donde pasó seis años en austerísima penitencia, que redujo su cuerpo casi a la nada.

Sin embargo, pronto comprendió que las maceraciones excesivas destruían sus fuerzas y hacían impotente su espíritu, en vez de liberarlo. Tratábase, pues, de modificar el modo de vida ascético, como en otro tiempo hubo de hacer con el mundano.



El Bodhisattva corta sus cabellos con su espada, y los dioses los recogen para llevárselos al cielo. Borobudur (Java). (Fot. Goloubew)

recién segada y, sentado en ella, formuló la siguiente imprecación: «¡Séquese aquí mi cuerpo, disuélvase mi piel y mi carne si los levanto de este lugar antes de haber alcanzado la inteligencia, difícil de obtener por espacio de muchos kalpas!». En aquel instante, la tierra tembló seis veces.

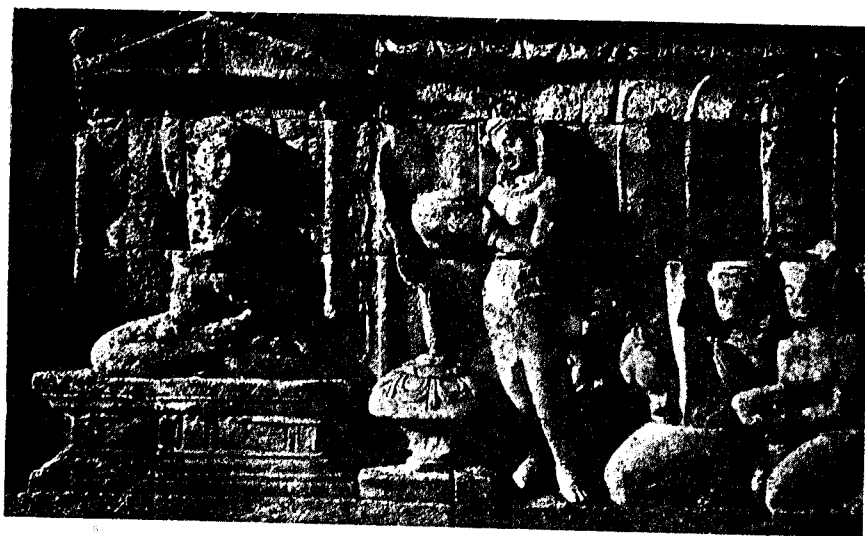
Convencido Mara — el demonio de Buda — de que un suceso como aquél amenazaba aniquilar su poder, resolvió intervenir, y para ello empezó por enviarle a sus hijas, doncellas bellísimas que habían de tentarlo y tratar de apar-

hacia mella en el Bodhisattva. En vez de causarle daño, el disco se trocó en guirnalda de flores, que quedó suspendida sobre su cabeza.

Antes de ponerse el Sol, Mara se declaró vencido. Mientras tanto, el Bodhisattva seguía entregado a su meditación bajo el árbol sagrado, y así lo envolvieron las sombras de la noche. Entonces fue cuando penetró en él la aurora de la iluminación que con tanto ahínco había perseguido. Primero conoció la condición exacta de todos los seres, y luego las causas de sus reencarnaciones. Observando la faz del mundo y

calando en la profundidad de los tiempos, vio cómo los seres vivían, morían y transmigraban. Entonces se acordó de sus existencias anteriores y aprehendió el encadenamiento ineluctable de causas y efectos. Meditando, por último, en el dolor humano, intuyó su génesis, al propio tiempo que los medios para aniquilarlo.

Al rayar el alba, el Bodhisattva alcanzó la iluminación perfecta (bodhi); en una palabra, se había convertido en



La joven Sujata ofrece arroz con leche al Bodhisattva, agotado por sus excesivas austeridades. Borobudur (Java). (Fot. Goloubew)

tarlo de sus propósitos. Cantaron y bailaron las jóvenes en su presencia, desplegando toda su destreza en las artes del deseo y la voluptuosidad; pero el Bodhisattva se mantuvo incólume en su corazón y en su rostro, apacible como un loto en las tranquilas aguas de un estanque, firme como las raíces de las montañas.

Retiráronse, impotentes, las hijas de Mara, y el diablo procedió entonces a otro asalto, esta vez con toda su caterva de demonios, seres horriblemente feos y contrahechos, con mil bocas unos, ventrudos y desproporcionados otros, bebiendo sangre, devorando serpientes, dando tremendos alaridos y extendiendo por doquier la oscuridad. Armado con lanzas, arcos y mazas, aquel tropel rodeó en un instante el árbol de la Sabiduría y proyectó su amenaza sobre el Bodhisattva. Pero he aquí que de pronto quedaron paralizados sus miembros, empuñando sus bien remachadas armas.

Dispúsose entonces Mara a llevar personalmente a cabo la tentativa suprema. Cabalgando en las nubes, arrojó su disco, arma terrible que podía dividir en dos una montaña; pero nada

Buda. Las irradiaciones de su cuerpo resplandeciente llegaban a los más lejanos confines del espacio. Siete días permaneció entregado a la meditación, y por espacio de otras cuatro semanas estuvo junto al árbol. Al comenzar la quinta se desencadenó una terrible tempestad, de la que lo protegió el rey naga Mucilinda formando, con los repliegues de su cuerpo, una especie de refugio y un dosel con su capucha desplegada. Así lo defendió de los rigores del huracán y de las inundaciones.

Desde entonces se ofrecieron a Buda dos caminos: uno de ellos era entrar en el nirvana; el otro, renunciar, por el momento, a su propia liberación y quedarse en la Tierra a propagar la palabra sagrada. Incitábalo Mara a abandonar este mundo, y Buda reconocía que la doctrina era profunda, y que los hombres no se mostraban inclinados a la sabiduría. ¿Por qué proclamar la ley a quienes no podían comprenderla? Buda tuvo un momento de vacilación. Pero los dioses juntaron sus rasgos, y el propio Brahma fue personalmente a suplicarle que predicase su doctrina. Buda cedió al fin.

La predicación. ¿A quiénes dirigiría primero sus palabras? Su pensamiento voló hacia los cinco discípulos que lo abandonaron en sus comienzos, y con esta idea se encaminó a Benarés, donde dio con ellos. Al ver desde lejos que el maestro iba a su encuentro, los eremitas tomaron una resolución: «Mira como viene a nosotros el Çramana Gautama. No hay que tener



El asceta Gautama. Pechavar (India). (Fot. A. S. I.)

contacto con ese ser disipado y glotón, corrompido en las delicias de una vida muelle. No hay que ir a él con respeto, ni siquiera levantarse... Tampoco darle una estera, ni prepararle un brebaje, ni ofrecerle dónde poner los pies». Pero Buda penetró su pensamiento, concentró sobre ellos toda la fuerza de su amor, y al instante, como hojas que arrastran las aguas de un torrente, los cinco eremitas, vencidos por la bondad que todo lo puede, corrieron a postrarse ante aquel que había de tenerlos como sus primeros adeptos.

La primera predicación fue, pues, la de Benarés, y tuvo como escenario el jardín de las Gacelas. Según los textos, al pronunciar Buda su primer sermón «puso en movimiento la rueda

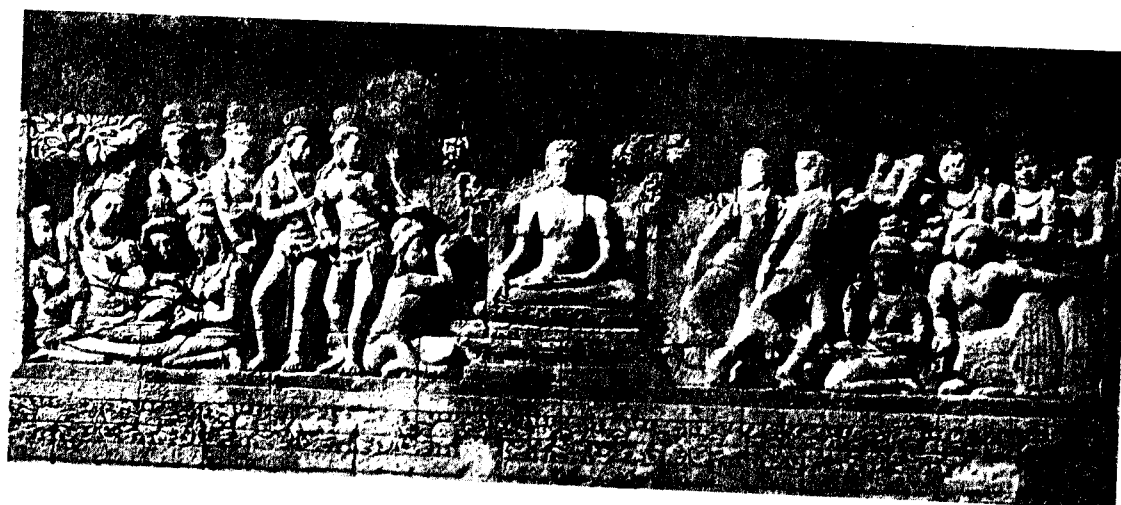
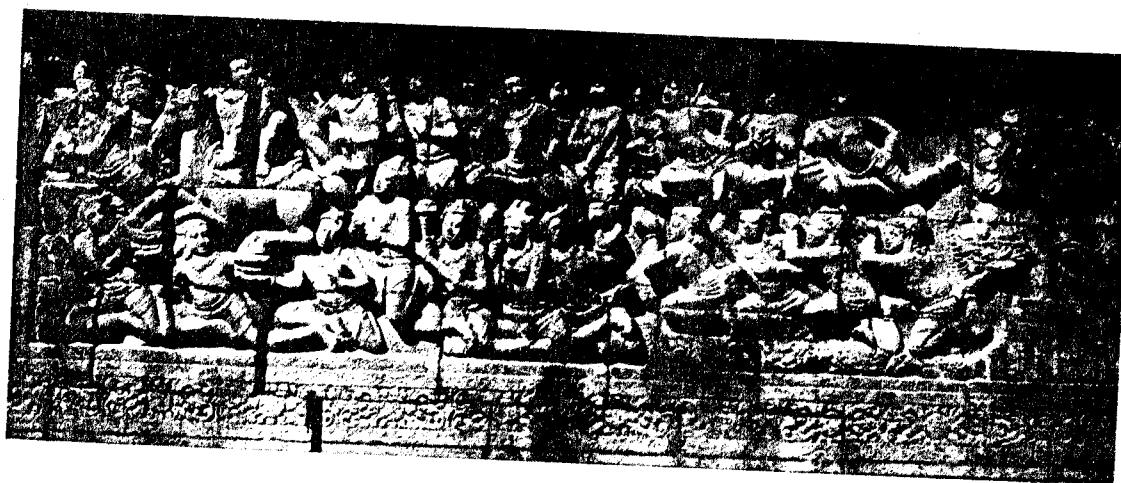
de la ley» (dharmaçakrapavartana). De un golpe mostró el mensaje inicial del maestro, el tono que había de caracterizar en lo sucesivo la primitiva doctrina búdica, hecha de lucidez, moderación y caridad.

«De dos extremos, ¡oh, monjes!, hay que mantenerse apartados por igual: de una vida de placeres, baja e innoble, contraria al espíritu, indigna y llena de vanidad, y de una vida entregada a la maceración, existencia triste y asimismo indigna y vana. De ambos extremos se mantuvo alejado el Perfecto, y descubrió la vía que pasa por el centro, la que conduce al reposo, a la ciencia, a la iluminación y al nirvana... La sagrada verdad sobre el dolor, ¡oh, monjes!, es la que se contiene en el nacimiento, la vejez y la muerte, así como en la separación del ser amado. Y el dolor se origina de la sed de placer, la sed de existencia, la sed de impermanencia. Para la supresión del dolor no hay sino una verdad: la extinción de esa sed a base de destruir el deseo».

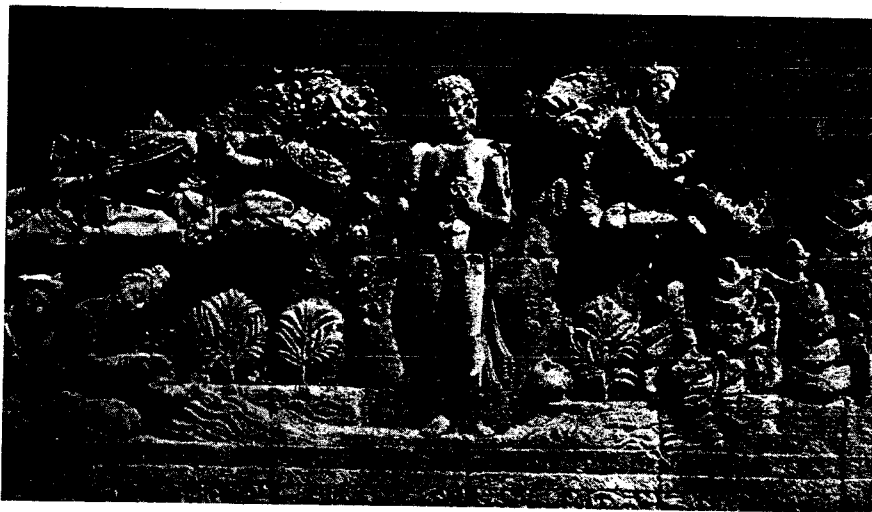
Más aún. «Vine a dar satisfacción a los ignorantes con la sabiduría. La limosna, la ciencia y la virtud son bienes que no se disipan. Hacer el bien, aunque sea poco, vale mucho más que realizar obras difíciles... El hombre perfecto no es nada si no se vuelca en bienes sobre las criaturas, si no consuela a quienes están abandonados... Mi doctrina es doctrina de misericordia... A todos está abierto el camino de la salvación. Aniquilad vuestras pasiones como aplasta el elefante una choza hecha de cañas, pero sabed que yerra quien cree que puede escapar a su yugo encerrándose en un recinto de eremitas. La sana realidad es el único remedio contra el mal».

Así comenzó una predicación errante, que había de proseguir por espacio de cuarenta y cuatro años. Acompañado de sus discípulos, Buda recorrió el país, convirtiendo a su causa a cuantos lo oían. Muchos episodios de tan prolongado ministerio fueron popularizados por el arte o la leyenda. Nosotros nos limitaremos a ofrecer algunos de los más destacados.

El elefante furioso. Devadatta, primo de Buda, de quien se había declarado enemigo, embriagó un elefante y lo soltó por las calles cuando el maestro las recorría pidiendo limosna. Ante tal espectáculo huían las gentes aterrorizadas; la bestia pisoteaba a los viandantes, aplastaba carruajes y derribaba casas. Los discípulos rogaron a Buda que se retirase, pero él no hizo caso de los ruegos y siguió su recorrido sin inmutarse. Sin embargo, cuando vio que una niña atravesaba atolondradamente una calle, y estaba a punto de que el elefante la aplastara en su delirio, se plantó ante el animal, exclamando: «Deja a esta criatura inocente, pues te han lanzado contra mí». Tan pronto como el elefante vio a Buda, calmóse su furia como por encanto y corrió a arrodillarse a los pies del Bienaventurado.



Episodios de la vida de Buda. *Arriba:* el joven Príncipe, paseándose en su carro, encuentra a un mendigo anciano. *Centro:* partida de Siddhartha; los dioses, cómplices de la misma, sumen en profundo sueño a los guardianes y levantan las patas de los caballos, para que el ruido de los cascos no despierte a nadie. *Abajo:* los tres hijos de Mara intentan arrancar a Buda de su meditación. Borobudur (Java). (Fot. Golouben)



El baño del Bodhisattva (pormenor). Borobudur (Java). (Fot. Goloubew)

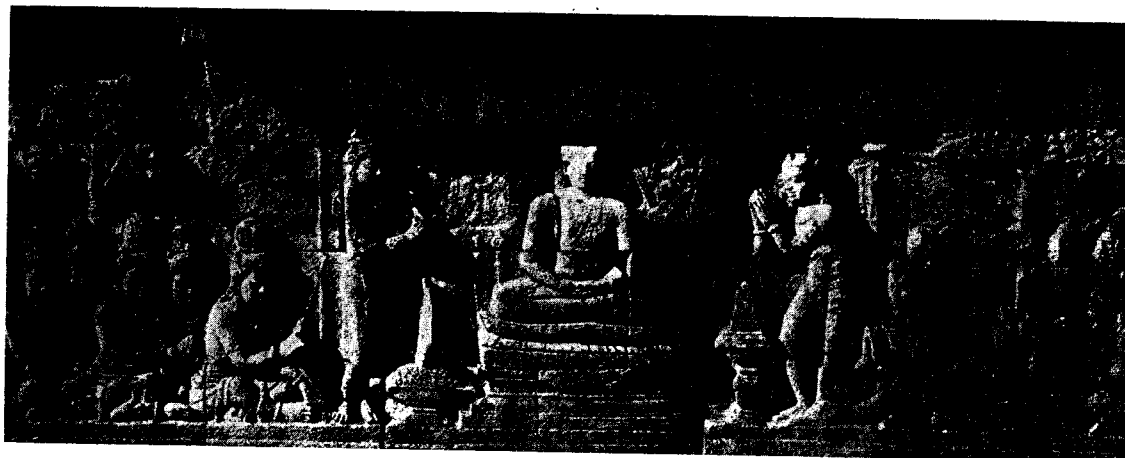
El portentoso milagro de Çravasti. En cierta ocasión, el rey Prasenajit organizó un torneo entre Buda y los miembros de una secta herética que aquél deseaba convertir. En la justa de prodigios fueron muchos los milagros que realizó Çakyamuni, pero dos de ellos gozan de especial celebridad. El primero es conocido como el milagro del agua y del fuego. « Bagavhat (el Bienaventurado) quedó sumido en tan profunda meditación, que tan pronto como su espíritu se entregó a ella desapareció del lugar donde estaba sentado, lanzóse a los aires en dirección a Occidente, donde apareció adoptando las cuatro actitudes de la decencia, a saber, andar, estar de pie, sentarse y acostarse, y por último alcanzó la región de la luz, al propio tiempo que su cuerpo emanaba diversos fulgores : azules, amarillos, rojos y blancos, ade-

más de otros que poseían los más bellos matices del cristal. Pero aún hizo más prodigios. Surgieron llamas de la parte inferior de su cuerpo, y de la superior se escapó una lluvia de agua fría. Cuanto realizó en Occidente lo repitió en el Sur y en los cuatro puntos del espacio ».

El segundo episodio nos muestra a Buda sentado en un enorme loto de oro, cuyo tallo era de diamante. Lo formaron los

reyes Nagas. A la derecha del Bienaventurado estaba Brahma, y a su izquierda, Indra. Por un acto de su omnipotencia, Buda suscitó en el cielo infinitas flores de loto, todas iguales, con su propia figura en el centro de cada una de ellas.

La conversión de la familia de Buda. Buda convirtió sucesivamente a su doctrina al rey Çuddhodana, su padre ; a su hijo Rahula y a su primo Ananda, que fue su discípulo predilecto ; también convirtió a su esposa y a su madre adoptiva, Mahaprajapati. Ascendió asimismo a los cielos, donde fue recibido por su madre, junto con los demás dioses, quienes le pidieron que les predicase su ley. Empleó tres meses en realizar esta misión, al término de los cuales bajó a la Tierra por una escalera de oro y plata y peldaños de coral, rubíes y esmeraldas, entre un cortejo de divinidades.



Buda meditando debajo el árbol de la Iluminación. Borobudur (Java). (Fot. Goloubew)



Los cinco discípulos de Buda ven llegar al Maestro. Borobudur (Java). (Fot. Goloubew)

La conversión de su hermanastro Nanda, que resultó más laboriosa, aporta a este episodio familiar una nota humana, emocionante y cómica a la vez. Acababa Nanda de contraer matrimonio con la joven más hermosa del país cuando Buda llamó a su puerta. Salió el dueño a abrirle y llenó su tazón de limosnas; pero el Bodhisattva se negó a aceptarlo y reanudó su camino. Siguió entonces su hermanastro, sin dejar de ofrecerle la copa y sin que obtuviera respuesta alguna, ni siquiera con un gesto. Tan pronto como llegaron a la ermita, Buda, misterioso y sonriente, hizo afeitarse la cabeza de su hermanastro y lo obligó a despojarse de su rico traje para vestir el sayal de los monjes.

El pobre Nanda toleró que hicieran con él cuanto quisiesen. Asistido el recuerdo de su joven esposa, y movido por él resolvió fugarse, evasión que no pudo llevar a cabo por impedirsele ciertas fuerzas misteriosas. Entonces, Çakya-muni lo condujo a una colina y le mostró un viejo mono. «¿Ves ese mono? ¿Es tan hermosa tu mujer?», preguntó Buda a Nanda. Montó éste en cólera, y sólo se apaciguó cuando el Bienaventurado lo llevó al cielo de las treinta y tres divinidades, soberbio palacio habitado por ninfas divinas de incomparable belleza; evidentemente, su esposa era una mona a su lado. Allí las ninfas revelaron a Nanda que estaba destinado a convertirse en su dueño y señor después de su muerte.

A su regreso al cenobio convirtióse en el más celoso de los discípulos de Buda, con la esperanza de renacer en el cielo de las treinta y tres divinidades. Pero algún tiempo después el Bienaventurado se lo llevó a los infiernos, donde le mostró el caldero de agua hirviendo al que iría a parar después de su existencia celeste, para expiar sus deseos sensuales. Estas sucesivas visiones condujeron a Nanda a meditar la doctrina y llegó a ser santo.

La ofrenda del niño. Quería un niño hacer un presente a Buda, pero no tenía con qué. Cogió, pues, un puñado de polvo, y con toda ingenuidad, juntando sus dos manos abiertas, lo ofreció a Buda, el cual, emocionado por el acto de fe



Buda, sentado sobre el Naga. Arte khmer. París, Muséum Guimet

del infante aceptó sonriente la ofrenda. Con el tiempo, aquel niño, modelo de candidez, había de reencarnarse en el gran emperador indio Asoka.

La ofrenda del mono. Un mono ofreció a Buda un tazón de miel. Lleno de alegría al ver que su regalo era aceptado, dio un brinco tal

y los Gandharvas dejaron oír sus celestes melodías. Rodeaban al agonizante sus discípulos, alguno de los cuales no pudo contener las lágrimas a pesar de las exhortaciones de su maestro.

« En verdad, ¡oh, discípulos!, cuanto ha sido creado es perecedero. Llega un momento en que

es necesario separarse de lo que el hombre ama. No digáis: "No tenemos ya quien nos guíe". Cuando haya muerto, la doctrina que os he predicado será vuestro guía. Velad y rogad sin descanso ».

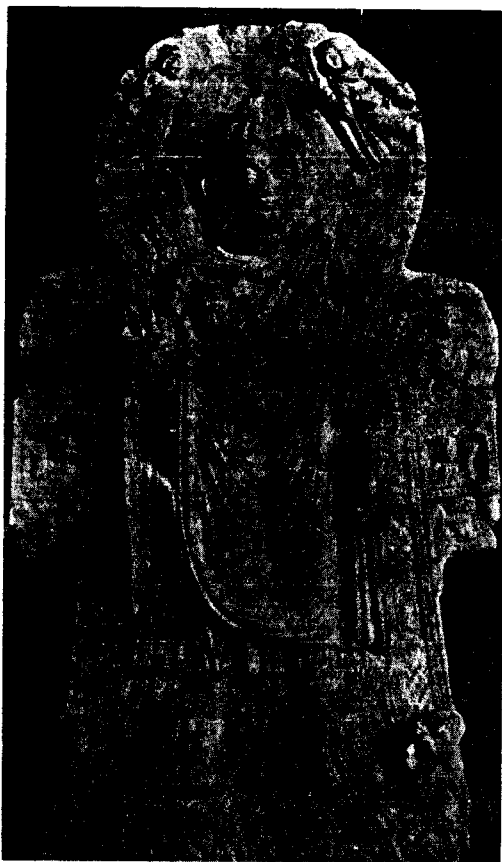
Una vez hubo pronunciado estas palabras, Buda entró en meditación, luego pasó al éxtasis y, finalmente, al nirvana. El cadáver fue quemado en una pira, que entró en ignición por sí misma y se apagó en el momento deseado gracias a una lluvia maravillosa. Guardáronse las reliquias del Bienaventurado en las estupas que se levantaron poco después en territorio indio.

Esta biografía, en la que abundan, junto a lo maravilloso, rasgos de elevada moral, fructificaron no sólo en extensión — a base de repeticiones, en formas diversas, del prototipo búdico—, sino también en profundidad, por cuan-

to Çâkyamuni mereció convertirse en Buda gracias a sus existencias anteriores, que forman parte de su personalidad.

Los Jatakas

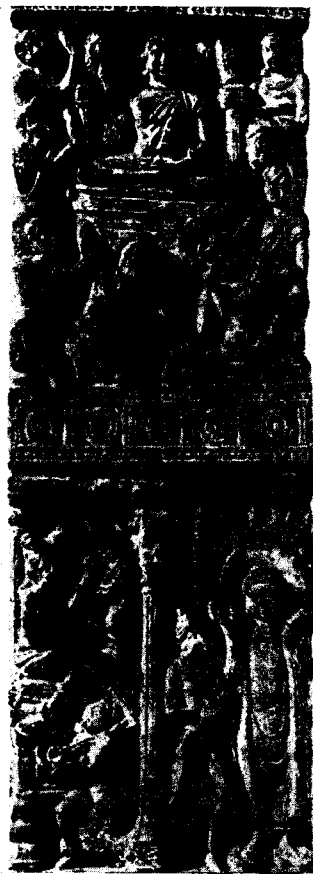
Llámanse Jatakas los relatos concernientes a las vidas por las que pasó el Bodhisattva antes de llegar a la que le dio la Bodhi, es decir, la Iluminación. A esta literatura se incorporaron más tarde gran número de narraciones folklóricas, con lo que tomaron un aspecto búdico



El milagro del agua y el fuego. Con el fin de convertir a una secta herética, Buda realiza muchos milagros; en el que representa el grabado puede verse cómo de sus hombros y de sus pies surgen chorros de agua y llamaradas. Arte grecobúdico. París, Museo Guimet. (Misión Hackin)

que al caer al suelo se mató. El animal se reencarnó en el hijo de un brahmán.

Muerte de Buda. Al cumplir 80 años, Buda se sintió viejo; rindió visita a los distintos cenobios que había fundado, ordenó la comunidad y preparóse a bien morir. Murió a consecuencia de haber ingerido alimentos averiados en Kuçinagara, en casa de uno de sus discípulos, herrero de oficio. Fue apagándose lentamente a orillas del río Hiranyavati, en un bosquecillo en el que Ananda había preparado su lecho. En torno suyo, todos los árboles se cubrieron de flores,



Abajo, a la izquierda: Nanda y su joven esposa. A la derecha: Buda rechaza la copa que le ofrece Nanda. Arriba: ordenación de Nanda. Amaravati (India). (Fot. Goloubew)

muchas leyendas que se habían difundido por la India. Además, los Jatakas tienen un valor dogmático, porque muestran, en el plano de la realidad, la conexión causal que, según la filosofía de los budistas, forma la estructura de las cosas. Todo hecho actual se explica por otros que se retrotraen a épocas cada vez más remotas, con lo cual queda justificada la ley del karma, en virtud de la cual cada ser, y especialmente el Bodhisattva, se convierte en lo que consigue hacer de sí mismo. El dogma metafísico y la creencia popular vienen aquí a coincidir en la idea misma del Jataka.

Veamos, por ejemplo, el relato conocido como la *Abnegación del rey-mono* (Mahakapi Jataka). En aquellos tiempos, el Bodhisattva era un rey-simio. Estaba un día recreándose en un jardín de mangos con un cortejo de ochenta mil súbditos, cuando unos arqueros recibieron la orden de cercar a los monos y exterminarlos. Aquellas infelices criaturas no podían escapar a la destrucción sino por el Ganges. Para facilitarles la huida, el rey-mono ató una cuerda de bambúes a la rama de un árbol y, enrollándose al otro extremo a su cintura, saltó de un brinco gigantesco al otro lado del río. Pero la cuerda resultó algo corta, y el Rey sólo pudo alcanzar la orilla opuesta asiéndose a duras penas a un árbol. Por el puente viviente así formado fueron pasando los ochenta mil simios, quienes de este modo lograron salvar la vida. Sin embargo, entre el tropel de fugitivos hallábase Devadatta — el futuro primo de Buda —, el cual, traicionándolo ya, simuló dar un paso en falso, con tan exacto cálculo que fue a caer bruscamente



Adoración de la «Rueda de la Ley», que simboliza la primera predicación de Buda. Amaravati (India)
(Fot. Goloubew)

sobre el rey-mono y le rompió el espinazo. Recogido por el rey de Benarés, el heroico simio tuvo una muerte edificante, beneficiando a su huésped con sabios consejos sobre el modo de gobernar su reino.

Una de las principales virtudes del budismo es la compasión sin reservas por todas las criaturas. Un ejemplo de ellos lo constituye el *Relato del rey, la paloma y el halcón* (Çibi-Jataka).

Para poner a prueba la caridad y lealtad del rey de los Çibis, el dios Indra tomó la forma de un halcón y persiguió a una paloma — la cual era también una divinidad metamorfoseada —. Al verse acosada, la paloma fue a buscar refugio junto al Rey, el cual le dijo: «Ave hermosa, cuyos ojos son como la flor del árbol açoka, nada temas. Soy la salvación de cuantos recurren a mí en demanda de ayuda, aunque el salvarlos me cueste el reino y la vida».

Pero el halcón tomó la palabra: «Esta paloma es mi presa. ¿Con qué derecho vas a quitármela si la he conquistado con mi esfuerzo? El hambre me devora, y no tienes derecho a intervenir en las querellas de las aves del cielo. Si piensas proteger a la paloma, debes también considerar que voy a morir de hambre. Y si te niegas a entregármela, dame en compensación un peso igual de carne de tu propio cuerpo».

«Tienes razón. Traedme unas balanzas», contestó el rey de los Çibis, y, cortándose un trozo de carne de uno de sus muslos, lo arrojó a un platillo, tras de colocar la paloma en el otro. Al instante dejaron oír un prolongado lamento las reinas, ministros y servidores, lamento que emer-



El elefante furioso, después de sembrar el pánico en la ciudad, se prosterna ante Buda. Amaravati (India).
(Fot. Goloubew)

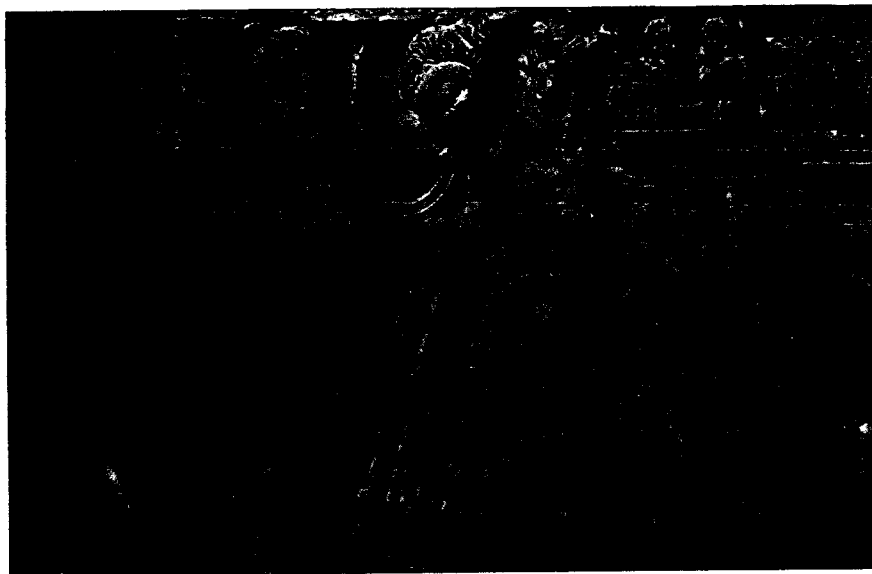
gió del palacio cual el sordo ruido del trueno que se escapa de una nube cargada de tempestad. Este acto de lealtad conmovió hasta a la propia Tierra.

El Rey siguió cortando carne de sus piernas y brazos, y luego de su pecho, con la que iba

de disponerse a crear la noción de personajes trascendentes, auténticas divinidades búdicas, si bien llamándolas todavía Bodhisattvas o Budas.

Pero mientras el sabio de los Çakyas representaba el ideal de un clan — más bien poco brahma-

nizado — del Valle medio del Ganges, los cultos del Gran Vehículo vieron la luz en los confines iraníes, al oeste de Pamir, territorio en el que se superponían influencias helénicas, persas e indias. Tienen su parte en él la gnosis grecosiria, la religión irania de la luz, el sectarismo visnuita y, en cierto grado quizá también, la fe de los semitas y el maniqueísmo. Conviene, además, no olvidar que la mayoría de las biografías de Çakyamuni fueron escritas bajo la influencia del Gran Vehículo, y que a



Un niño, deseando hacer un regalo a Buda, pese a no tener absolutamente nada, le ofrece un puñado de polvo. Arte grecobúdico. (Fot. Museo Británico)

llenando el platillo. Pero todo era en vano; la paloma pesaba cada vez más, hasta que, por último, el Rey, del que sólo quedaba el esqueleto, resolvió arrojarse entero a la balanza.

En aquel instante apareciéronse los dioses y se dejó oír una música celestial, al propio tiempo que una lluvia de ambrosia inundaba el cuerpo del Rey y lo curaba por completo. Cayeron flores del cielo, los Gandharvas y los Apsaras cantaron y bailaron, e Indra, volviendo a tomar su forma divina, anunció al rey de los Çibis su reencarnación en el cuerpo del Buda venidero.

Multiplicación de los Budas

El budismo más antiguo — llamado Pequeño Vehículo — admite que, gracias a haber mostrado Çakyamuni el camino de la salvación, otros hombres virtuosos pueden, a su vez, obtener bodhi y nirvana, y, por consiguiente, llegar a convertirse en Budas. En particular prevé un Buda futuro: Maitreya.

Usando de esta licencia de multiplicar el número de los salvadores, el llamado Gran Vehículo, que se constituyó a comienzos de la Era cristiana e informó la filosofía india durante los siete primeros siglos de nuestra Era, había

tal influjo se debe el caudal metafísico que contienen.

La representación figurada de Buda Çakyamuni. Una prueba tangible de la influencia occidental la constituyen las representaciones de Buda. El arte indígena se abstuvo siempre de interpretar los rasgos del Bienaventurado, que se simbolizaba con un trono vacío y una rueda solar; pero cuando surgió la idea de darles una forma plástica, se recurrió a un modelo griego, que los escultores occidentales establecidos en Bactriana disfrazaron de Apolo. Sucesivamente se fue pasando del Buda más « helénico » al más « japonés », en una evolución insensible y continua, cuyo proceso gradual ha puesto de relieve A. Foucher.

Los elementos indios de esa iconografía vienen dictados por la biografía del Maestro. Buda debe ser un monje; Bodhisattva, un príncipe. Como los dioses son los reyes del cielo, y los reyes, dioses de la tierra, el tipo real y el divino vienen a ser uno y el mismo, aunque no se le asignan, si es Buda el representado, los atributos laicos del poder y la opulencia temporal. Ambos llevan una marca lenticular entre las cejas (urna), que simboliza un mechón de pelo, luminoso y radiante. Sin embargo, Buda se dis-

tingue por una protuberancia craneal (uchni-cha), gracias a la cual se incorpora a su anatomía una especie de turbante ciñendo un rodete. Las actitudes del cuerpo, asanas, expresan el tipo y grado de meditación; los gestos de las manos, mudras, completan la expresión e indican una acción cumplida.

De Dipankara a Maitreya: los Manuchi-Budas. El más antiguo precursor de Çakyamuni de cuyo nombre tenemos noticia es Dipankara. En una existencia anterior, nuestro Buda le ofreció flores, y Dipankara le correspondió anunciándole la misión a que estaba llamado. La leyenda de este remoto antepasado es un intento por conciliar las dos etimologías de su nombre, *dvīpa*, « isla », o *dvīpa*, « lámpara », por cuanto ambas aluden a una manifestación luminosa en medio de las aguas, a una divinidad protectora de los navegantes, sobre todo en las « islas del Sur ».

Antes del sabio de los Çakyas, el mundo al que pertenecemos conoció en su dilatada edad a seis bienaventurados: Vipacyin, Cikhin, Viçvabhu, Krakucchanda, Kanakamuni y Kâcyapa, y se espera otro — Maitreya — que se encuentra aún en la fase de un bodhisattva. Esta filiación — seudohistórica — de maestros incorporados al proceso evolutivo de la Humanidad constituye la serie de los Budas « humanos » (Manuchi).

Los Dhyani-Budas. Por el contrario, los Budas de Meditación (Dhyani-Budas) constituyen ideas metafísicas, lo cual no fue obstáculo para que la iconografía los representase pronto como creación del Gran Vehículo, que conquistó el Tibet y el Extremo Oriente. Estos Budas son:

Vairocana, caracterizado por asignársele el color blanco y por tener como atributo el disco, y como montura, el dragón. Debe de proceder de alguna divinidad solar. Lo venera especialmente la secta japonesa Shingon.

Ratnasambhava es amarillo, tiene como símbolo una joya, y cabalga sobre un león. Reina en el Sur.

Amitabha (« Luz infinita ») — o Amítayus (« Duración infinita ») — tiene

el color rojo, su atributo es el loto, y lleva como escolta un pavo real. Reina en el Oeste, donde preside un deslumbrante paraíso, Sukhavati. En este lugar de felicidad renacerán cuantos crean en él, antes de obtener la liberación suprema.

Anoghasiddhi tiene asignado el color verde, empuña un doble rayo y es llevado por un águila. Su región es el Norte.

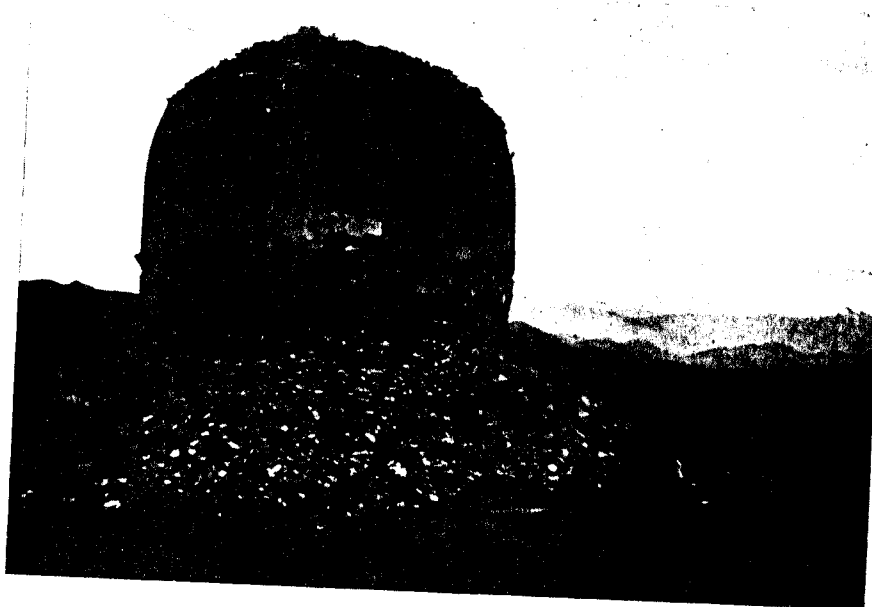
Akchobhya es azul, va provisto de un rayo, y cabalga sobre un elefante. Tiene bajo su cuidado la región del Este.

Los Dhyani-Bodhisattvas. Avalokiteçvara. De la meditación de los Dhyani-Budas son una emanación los Dhyani-Bodhisattvas: Samantabhadra, Vajrapani, Ratnapani, Avalokiteçvara y Viçvapani. Samantabhadra, el más vinculado a Çakyamuni de sus allegados, tiene el carácter de un dios de la acción, y es símbolo de la felicidad. Su color es el verde, y monta sobre un elefante. Su culto se ha desarrollado especialmente en Wo-Meichan (Sechuen) y en el Nepal.

Vajrapani, portador del rayo, aparece en las esculturas de Gandhara unas veces en forma de Zeus, otras, como un Eros, e incluso como Heracles, Pan y Dioniso.

Las representaciones figuradas nos revelan la historia de Vajrapani. Al principio era un yakcha, fiel compañero y réplica de Çakyamuni; más tarde cobró relieve en el Gran Vehículo como « bodhisattva de aspecto benigno o de maneras furibundas », ideal de los fieles y terror de los ímpios (Foucher).

Avalokiteçvara, el Señor dotado de la iluminación integral, pero que continuó en este mun-



Estupa búdica en los alrededores de Kabul (Afganistán)

do para la salvación de las criaturas, es, sobre todo, el Misericordioso. También se llama Padmapani, y tiene como atributo un loto de color de rosa. Para dar fe de que procede de Amitabha



Maitreya. Bronce del Tibet

ha lleva la efigie de éste incrustada en su peinado. Ningún afligido mortal lo implo- ra en vano, y como no le falta trabajo en este mundo miserable, no son excesivos sus « mil » brazos. El *Karandavyuha* nos cuenta sus peregrinaciones benéficas, ya con el fin de aminorar los rigores del fuego para los condenados al infierno, ya para convertir a las ogresas (rakchasi) de Ceilán, ya para predicar la ley a los seres encarnados en insectos y gusanos, en la región de Benarés. Así, aunque su residencia ordinaria sea el paraíso de Amitabha, prefiere

el mundo del sufrimiento a la paz del nirvana.

En China, este bodhisattva ha sufrido una singular transformación, puesto que, como si se tratase de honrar su potencia de amor, ha recibido la forma, femenina, de la diosa Kuan-Yin (Kuannon), con un niño en brazos. En contraste con esta efigie tan concreta, la India representa a este salvador compasivo como un ser cósmico de innumerables formas :

« Se han originado de sus ojos el Sol y la Luna ; de su frente ha salido Maheçvara ; de sus espaldas, Brahman y los demás dioses ; de su corazón, Narayana ; de sus muslos, Sarasvati ; de su boca, los vientos ; de sus pies, la Tierra, y de su vientre, Varuna... Es lámpara para los que no ven ; quitasol para quienes son víctimas de los rigores solares ; riachuelo para los sedientos ; libera de todo temor a los que se creen en peligro ; vuélvese médico para los enfermos, y para los desvalidos, padre y madre » (*Karandavyuha*, 14 y 18). Con este último aspecto — el de madre — ha conquistado todo el Extremo Oriente.

Otros bodhisattvas: Mañjuçri, Maitreya, Kchitigarbha. La leyenda atribuye un origen chino al bodhisattva Mañjuçri (o Mañjugocha). En la época de I-tsing, los hindúes al menos consideraban que vivía en China, donde era objeto de una especial veneración en el cenobio de U-tai-Chan (Chan-si). Su nombre no es sino la traducción del sánscrito Pañcaçikha o

Pañcaçircha, la Montaña — india sin duda — de las cinco cumbres, donde un tal Kumara- bhuta, del que Mañjuçri sería un simple apelativo, alcanzó la santidad. Según Sylvain Lévi, Mañju es la traducción de Kumara en cucheo. El *Svayambhupurana* considera a este bodhi- sattva como patrono de la ciencia gramatical y de la sabiduría, y se le representa de color amarillo, sentado sobre un león azul de rojas fauces, en actitud de enseñar y con un loto, también azul, en la mano. A menudo empuña una espada — la de la Ciencia — y sostiene un libro.

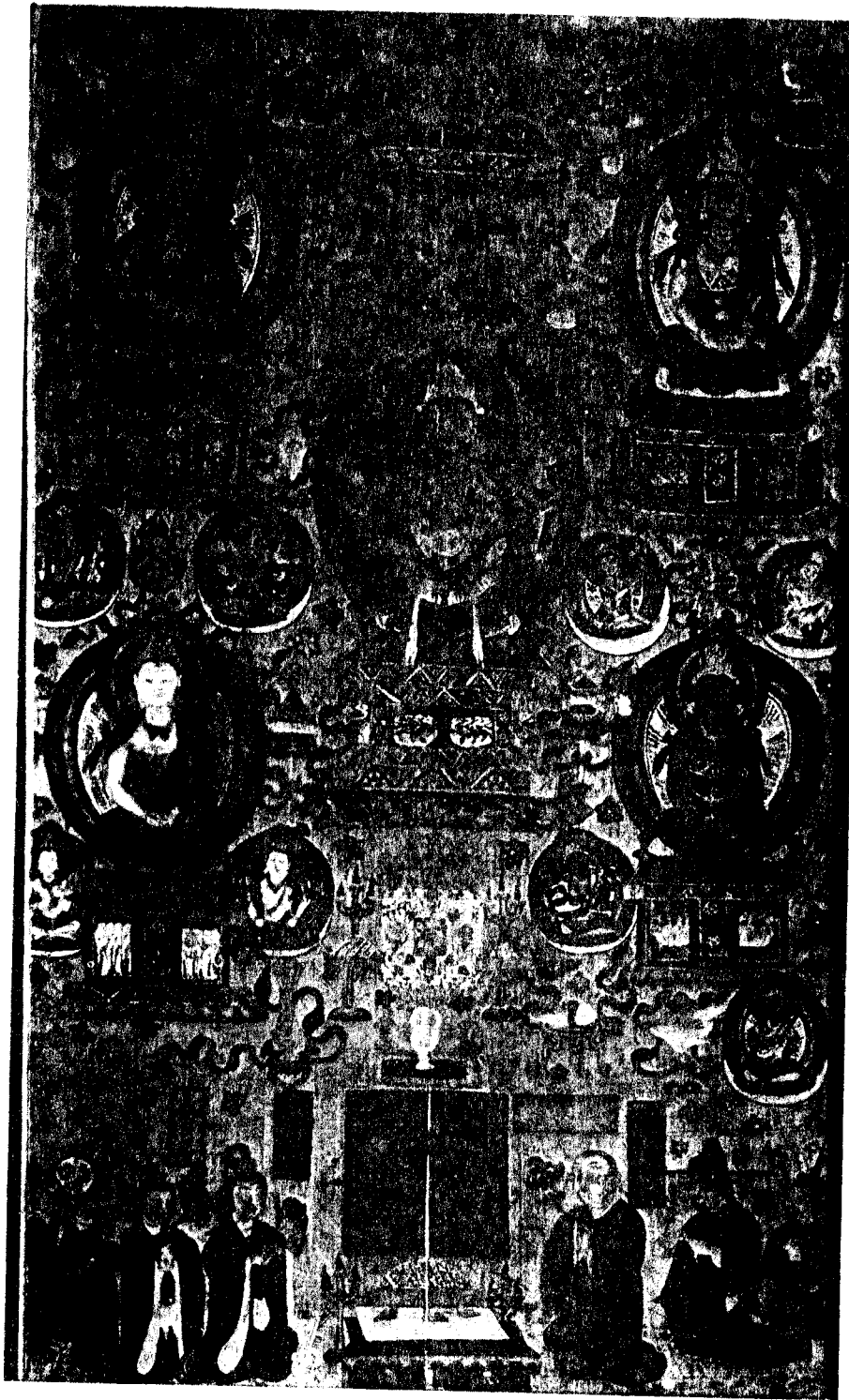
Maitreya, el Buda del futuro, reside todavía en el cielo Tuchia, del que bajó en otro tiempo el Çakyamuni. Un discípulo de este último, Kaçyapa, en posesión del nirvana, vive en la ladera del Monte Kukkutapada hasta que llegue el momento de entregar al futuro Buda el traje del anterior, celosamente conservado. Aunque sólo sea por su nombre, derivado de Mitra, se suele vincular a Maitreya, que, dicho sea de paso, tiene asignado el color de oro, con el dios solar de los iraníes. Ernest Leumann ha estudiado textos iranio-orientales, que ponen de relieve la importancia del mesianismo de Maitreya en el sur del Turquestán chino. Quizás habrá de reconocer en los orígenes del culto de este bodhisattva la existencia de un personaje histórico, como creen los budólogos japo-



Avalokiteçvara. Pintura del Tibet. París, Museo Guimet



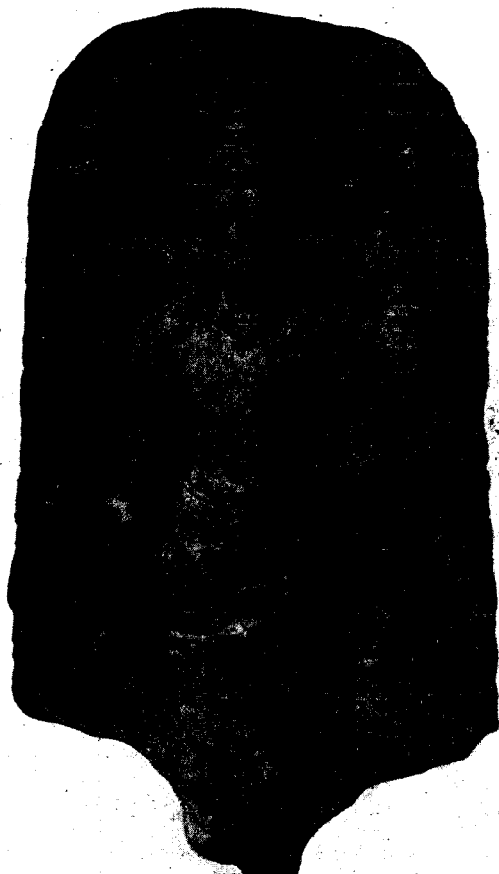
EL PARAISO DE AMITAYUS. El dios está sentado sobre un loto y lo rodean Avalokitesvara y Mahasthamaprapta. Obsérvense las almas purificadas que salen de los lotos. Los demás pormenores de la composición hacen referencia a la venida a la tierra de Avalokitesvara. Pintura tibetana. Colección Bacot. París, Museo Guimet



Los cinco Dhyani-Budas. Pintura del Asia Central. París, Museo Guimet

neses J. Takakusu y H. Ui, quienes atribuyen a un tal Maitreya obras célebres de inspiración yogáica⁽¹⁾.

Kchitigarbha, divinidad que en la India es poco venerada aunque sus efigies están muy



Avalokiteśvara, el de las seis manos. India.
(Fot. A. S. I.)

difundidas en Asia Central, desempeña las funciones de dios escatológico, el cual vigila y rige los seis caminos (gati) que siguen las almas después de haber sido juzgadas y que las conducen a otros tantos destinos: el de hombre, el de asura, el de demonio, el de dios, el de animal y el de condenado hambriento. Las pinturas de Tuen-huang nos presentan a diez reyes del infierno que gravitan a su alrededor. Aquí se refleja la cosmografía mítica del budismo, que se muestra también en la admisión de cuatro guardianes de los puntos cardinales — los Lokapalas —, con sus armaduras bien ajustadas.

⁽¹⁾ *Indian Studies in honour of Ch. R. Lanman*, Harvard Univ. Press, Cambridge, Mass., 1929, páginas 95-101.

Ese juicio y esos dioses justicieros y vigilantes son puntos que están en abierta contradicción con la primitiva noción búdica del karman, según la cual el acto implicaba en sí mismo, sin requerir una intervención divina, su justa y necesaria retribución. El desarrollo del mito nos ha llevado no sólo a trasponer los límites del verdadero budismo, sino también a salirnos de la India propiamente dicha.

Sin embargo, en la abrumadora monotonía de estas figuras abstractas hemos de ver cierto sentido intencional. Esa multitud de efigies míticamente distintas, pero metafísicamente equivalentes, debe tranquilizar la fe de los creyentes humildes al mostrar que muchos pueden ser los elegidos, y, por el contrario, revela a quien sepa comprender, cuál es la verdad esencial del Gran Vehículo: que puesto que la Ley no difiere del nirvana, y todas las cosas no son sino vacuidad, Buda queda reducido a una forma vacía. Si entre esas abstracciones circula alguna vida — concebida, entiéndase bien, como ilusoria —, se debe a la devoción popular, en la medida en que ésta trata a los Budas como dioses.

El hinduismo búdico. Los cultos populares lograron penetrar incluso en los dogmas fríos y altivos del Gran Vehículo. En efecto, existió un hinduismo búdico, de igual forma que lo hubo brahmánico.

Ciertas figuras horribles, gesticulantes y grotescas, revelan una fuente de inspiración totalmente distinta de la de la serenidad de los santos. Yamantaka, compañero de Mañjuçri, lleva como Çiva un collar de cráneos, ofrece gran variedad de rostros a cual más terrorífico, y blande diversas armas. Trailokyavijaya, con cuatro cabezas y ocho brazos amenazadores, aplasta la cabeza del mismo dios. Dentro de ciertos límites búdicos, ambos monstruos atestiguan su deseo de superar los horrores de los mitos çivaitas.

Este es el aspecto terrorífico. He aquí ahora el lado ridículo, personificado en el dios de la riqueza Jambhala, que lleva un limón y un mango, se caracteriza por su exagerado abdomen y es, en todo, una réplica cómica de la divinidad brahmánica Kuvera.

Un signo irrecusable de hinduismo lo constituye la aparición, en forma sensiblemente idéntica, de las antiguas ogres dravídicas. Lo mismo que Visnú y Çiva, los Budas tuvieron sus caktis, que daban a los humanos conocimiento (prajña) o compasión (karuna), mientras que sus cuasi-esposos les procuraban el camino de la salvación (upaya).

La más venerada es Tara, que comparte el culto dedicado a Avalokiteśvara, por lo menos en el tantrismo tibetano. Tara nació de sus propias lágrimas. Como roja, amarilla y azul, se muestra amenazadora; si es blanca o verde,

suave y acariciante, doble carácter que presenta la esposa de Çiva.

Este ejemplar de bodhisattva femenino es una de las Vidyadevis o Matrikadevis — diosas de sabiduría o diosas-madres —, entre las que suelen citarse las siguientes:

Brikuti Tara, forma particular de la precedente.

Kurukulla, que se suele representar de color rojizo, sentada en una caverna, y con cuatro brazos, dos de los cuales — los superiores — los emplea para amenazar, y los dos restantes, para apaciguar.

Kunda, sobre la cual el tibetano Taranatha refiere este cuento de hadas: « Bien le valió al hijo del genio del árbol y de la hermosa khatritya el haberla elegido como patrona, pues con su ayuda dio muerte a la malvada reina que cada noche convertía su tálamo en tumba de un nuevo rey de Bengala ». Se la representa a veces con cuatro brazos, y a veces con dieciséis. « Su aspecto benévolo contrasta con el carácter amenazador de sus atributos. El

rayo, el disco, la maza, la espada, el arco, la flecha, el hacha, el tridente, nada falta en su arsenal guerrero. Mas, al propio tiempo, para el creyente que sabe distinguir, su primer par de manos está en actitud enseñante; el segundo, en la de dispensar la caridad; otros pares sostienen el rosario, el loto de oro, el frasco de ambrosía... De aquí que esa divinidad singular sea tan propicia para los buenos como terrible para los malos » (1).

Marici, rayo de la aurora. Uchas búdica con un solo ojo en la frente, terrible a veces con sus tres rostros hoscos y sus diez brazos amenazadores.

Entre las çaktis de los Manuchi-Budas citaremos a Sarasvatí, compañera de Mañjuçrī y diosa de la instrucción.

Corona este panteón femenino Prajña, el Conocimiento, relacionado con la suprema abs-

tracción masculina, Adibudha. Es la esencia originaria de todos los Budas.

Como antítesis de esta serenidad citemos a Hariti, madre de quinientos demonios. Suele ir asociada a un genio de la opulencia. Pañcika. La riqueza de Hariti consiste en su fecundidad (probable huella de antiguos cultos agrarios).

Esta irrupción de la mitología tántrica en el budismo — irrupción que nos viene atestiguada



Mañjuçrī. Bronce del Tibet. París, Museo Guimet



Tara verde. Estatuilla del Tibet. París, Museo Guimet

por el lamaísmo tibetano — ilumina con potente luz un grave problema de la historia, y no debemos mostrarnos demasiado sorprendidos de que el budismo haya desaparecido de la India, con excepción de Ceilán y Nepal. De modo análogo a lo ocurrido con la ortodoxia de la tradición védica, acabó siendo absorbido por las religiones sectarias.

MITOLOGÍA DEL HINDUÍSMO

De la misma manera que denominamos hindú la población resultante de la mezcla o yuxtaposición de las diversas razas de la India, se designa con el nombre de hinduismo la promiscuidad social, religiosa y mítica surgida de la interpretación de los ritos, creencias y supersticiones más extrañas. Este sincretismo se produjo bajo la égida del brahmanismo, ya que eran los brahmanes, como casta más culta, los

(1) FOUCHER, *Iconographie bouddhique du 11^{ème} siècle*, 141, p. 146.



Visnú. Templo de Madura (India). (Fot. A. S. I.)

llamados a conservar la herencia de la tradición védica. Con todo, la historia del hinduismo no es sino la de las concesiones que la ortodoxia viose precisada a hacer a creencias y prácticas nuevas o extranjeras. En rigor, esta ortodoxia sólo podía salvarse a sí misma consagrando lo que no era capaz de condenar.

RELIGIÓN DEL VISNÚ

Un cotejo entre el Visnú del hinduismo y el Visnú, comparativamente poco personalizado, de la época védica — principio luminoso que «penetra» (vich) todo el Universo, recorrido por él en tres zancadas —, supone agregar en la cuenta del primero un importante acopio de nuevos y caprichosos desarrollos. Las épocas posteriores presentan a este dios de color azul oscuro y vestido de amarillo, cabalgando en el águila Garuda y sosteniendo con sus cuatro brazos una maza, una concha, un disco y un loto. El cielo vaikunta sobre el que reina, es de oro, y sus palacios, de piedras preciosas; las aguas cristalinas del Ganges caen sobre la cabeza de

Druva, pasan luego a la de los siete richis y, por último, llegan a la tierra. Visnú está sentado sobre unos lotos blancos, y tiene a su derecha su esposa, la brillante y perfumada Lakchmi, la cual, por haber nacido del batido del agua del mar y recibido la aspersión del Ganges, cuya linfa vierten en aguamaniles de oro unos elefantes, asocia el ideal del amor y la belleza con el prestigio del dios supremo. A ese primer principio se le asignan los siguientes nombres o epítetos: Svayambhu, el que existe por sí mismo; Ananta, el infinito; Yajñeçvara, el señor del sacrificio; Hari, el raptor — que se apodera de las almas para salvarlas —; Janarddana, el que capta la adoración de las gentes; Mukunda, el libertador; Madhava, el que ha sido formado de miel; Keçava, el de larga cabellera — sus cabellos son los rayos solares —, y Narayana, fuente y refugio de los seres.

La variedad de sus formas se explica históricamente por la fusión de los diversos dioses y semidioses en una figura única movida por un sentimiento particular, una especie de religiosidad que el brahmanismo primitivo desconoció y que los hindúes denominan *bhakti*, hecha de confianza, de amor y de sumisa entrega a la divinidad.

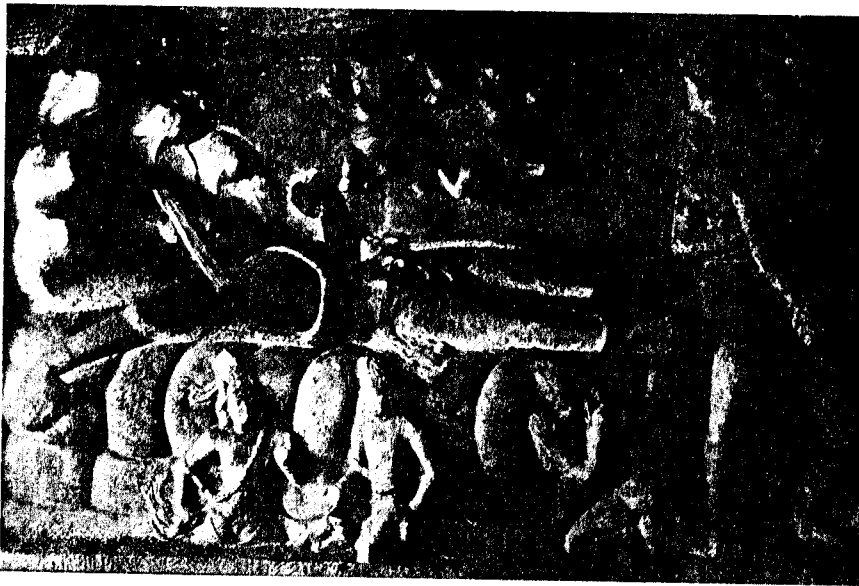


Yamantaka. Bronce del Tibet. París, Museo Guimet

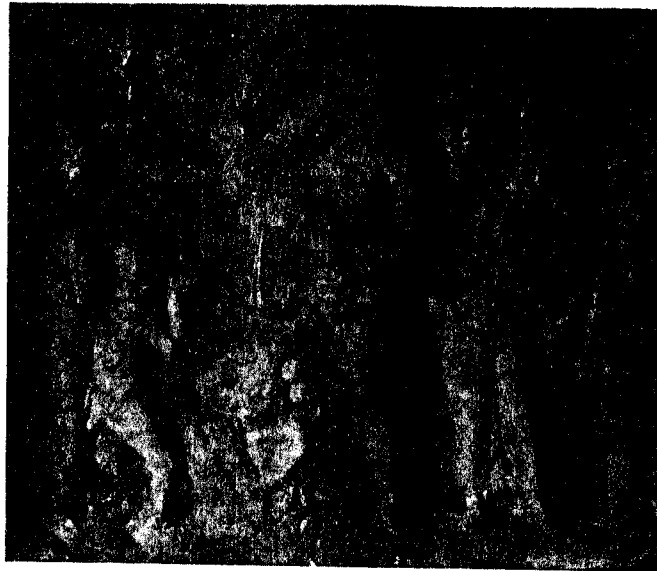
Las encarnaciones — « avatares » — de Visnú

En los intervalos entre creaciones sucesivas, Visnú dormita sobre las aguas cósmicas. Le sirve de lecho la serpiente Çecha, que levanta en forma de dosel sus siete cabezas, desplegadas en forma de abanico. Este sopor no equivale a la muerte sino a un estado en que la virtualidad del dios va madurando poco a poco para manifestarse en seguida en un nuevo universo. Estas alternativas de actividad y reposo, aunque cada una comprenda millares de siglos, son regulares y seguras como si se tratase de un ritmo orgánico, y la India las considera como la inspiración y expiración de la divinidad. A cada ciclo de creación corresponde un avatar (literalmente, « descenso ») del dios Visnú. En principio, estos avatares o encarnaciones son diez, pero la riqueza de la imaginación popular ha superado ampliamente este número, por lo que aquí resumiremos sólo los principales.

La encarnación del pez (Matsyavata). Esta encarnación pone de manifiesto la existencia de antiguas tradiciones referentes a un diluvio. Un día, mientras el sabio Manú hacía sus abluciones, observó que en el hueco de su mano se había deslizado un pececito, que le suplicaba le perdonase la vida. Accedió a ello Manú y lo puso



Visnú, dormido sobre la serpiente Ananta-Çecha. Mahabalipuram (India). (Fot. Golubev)



Varahavata, o metamorfosis del Jabalí. Visnú, que adopta aquí la figura de un gigante con cabeza de jabalí, es portador de la diosa de la Tierra. Mahabalipuram (India). (Fot. A. S. I.)

en una jarra; pero al día siguiente había crecido de tal modo que fue necesario arrojarlo a un lago, el cual no tardó mucho en resultar pequeño. « Échame al mar — le dijo entonces el pez —; estaré allí a mis anchas ». Luego avisó a Manú de la inminencia de un diluvio y le envió una embarcación de grandes dimensiones para que instalase en ella una pareja de cada especie viviente y semillas de toda clase de plan-

tas. Por último, lo instó a que subiese él mismo.

Apenas hubo cumplido Manú estas instrucciones, crecieron las aguas del Océano y lo invadieron todo. Sólo se podía ver a Visnú en forma de un enorme pez unicornio con escamas de oro, en cuyo cuerno amarró Manú su navío con ayuda de la gran serpiente Vasuki, que le sirvió de cuerda. De este modo se salvó de la destrucción la Humanidad, y, con ella, todos los animales y las plantas.



Lakshmi. Bronce del sur de la India. París, Museo Guimet

La encarnación del jabalí (Varahavatara).

Los demonios habían capturado la Tierra anegada por el diluvio. Adoptando la forma de un jabalí, Visnú lanzóse a través del cielo, y, descendiendo al fondo de las aguas, siguió con su fino olfato el rastro de la Tierra. Cuando hubo dado muerte al demonio que la retenía prisionera, removiéndola del abismo y emergió de nuevo llevándola sobre sus colmillos. En las representaciones escultóricas, el Varahavatara aparece en forma de un gigante con cabeza de jabalí, que lleva en brazos a la diosa de la Tierra.

La encarnación de la tortuga. Esta encarnación está relacionada con el episodio del « batido del mar », una de las leyendas más populares de la mitología india.

En cierta ocasión, hace mucho tiempo, Indra fue objeto de una maldición por parte del gran

richi Durvasas, y desde aquel momento el dios y los tres universos perdieron su pristino vigor. Entonces se les apareció Visnú, y, sonriendo, les dijo : « Os devolveré vuestro poder siempre que cumpláis lo que os voy a indicar : Tomad el Monte Mandara como si fuese un bastón, y con la serpiente Vasuki como cuerda os pondréis a batir el mar de leche ⁽¹⁾, lo cual os proporcionará el licor de la inmortalidad y otros delicados regalos. Con todo, tendréis necesidad de la ayuda de los demonios, por lo que habréis de aliaros con ellos prometiéndoles repartiros los beneficios de la labor común. En cuanto a la ambrosía, yo me encargo de que no lleguen a tener su parte ».

Concluyóse, pues, una alianza entre dioses y asuras, y los primeros pusieron acto seguido manos a la obra, tomando el Monte Mandara como bastón, y la serpiente Vasuki como cuerda. El movimiento violento que se dio a la montaña, ocasionó grandes estragos entre los seres que poblaban el Océano. El calor engendrado por su rotación acabó con los animales terrestres y volátiles que vivían en sus flancos, y, sin duda, la montaña habría sido destruida por completo si Indra no hubiese enviado abundantes aguaceros para extinguir las llamas y aliviar a sus habitantes. Sin embargo, dada su mole y su rápido y continuo girar, corriase el peligro de que la montaña, que se iba hundiendo en el seno de la Tierra, llegase a perforarla. Para obviarlo se dirigieron nuevas súplicas a Visnú, quien, adoptando la forma de una tortuga gigante, se colocó debajo de la montaña y se constituyó en su pivote, gracias a lo cual el batido del mar volvió a empezar con nuevos bríos. Una idea del poder de Visnú y de las múltiples formas que puede adoptar, la tenemos en el hecho de que mientras soportaba el peso del Mandara, estaba también presente, aunque de modo invisible, entre los dioses y los demonios que tiraban de la cuerda. Aún más : su energía sostenía al rey de las serpientes, Vasuki, sin que por ello dejase de estar sentado, en el esplendor de su gloria, en la cumbre del monte.

A la serpiente Vasuki le causaba gran quebranto la tracción a que estaba sometida. Mientras los dioses tiraban de ella por la cola y los demonios por la cabeza, grandes ríos de veneno fluían de su boca y corrían por la tierra en un inmenso alud que amenazaba con destruir por igual a dioses y demonios, hombres y animales, quienes, en su apuro, dirigieron a Çiva, y, apoyados por Visnú en sus ruegos, consiguieron de él que ingiriese el veneno para evitar la destrucción del Universo. Así lo hizo Çiva, pero se

(1) La batidora hindú se compone de un largo bastón, alrededor del cual está enrollada una cuerda de cuyos dos extremos se tira alternativamente. La cuerda mantiene el bastón en posición vertical, y la rotación en vaivén que se le imprime, produce el batido.

le abrasó la garganta, y en ella le quedó una mancha azulada que le valió el apelativo de Nilakantha (garganta azul).

Con todo, los perseverantes esfuerzos de dioses y demonios tuvieron al fin su recompensa. Primero surgió la vaca maravillosa Surabhi, madre y nodriza de cuanto existe sobre la tierra; luego, la diosa del vino, Varuni; a continuación, Parijata, el árbol del paraíso, delicia de las ninfas del cielo, que llenó el mundo entero del perfume de sus flores; después, la totalidad de los Apsaras, dotados de una gracia y belleza encantadoras.

También apareció la Luna, de la que se apoderó Çiva para colocársela en la frente, y luego la diosa de la Fortuna, Lakshmi, alegría de Visnú, sentada, en el esplendor de su poder, en un loto abierto. Grandes sabios y músicos celestiales rompieron a cantar sus alabanzas; solicitaronle los ríos sagrados el honor de bañarse en sus aguas; el mar de leche le ofreció una corona de flores inmortales, y los imponentes elefantes sagrados que sostienen el mundo vertieron sobre ella, con vasos de oro, el agua del Ganges. En su calidad de esposa de Visnú se sienta sobre sus rodillas, negándose a dirigir la mirada a los demonios, que codician a esta diosa de la prosperidad.

El mar de leche dio origen también a Dhanvantari, médico de los dioses e inventor del sistema curativo ayurvédico; a un caballo fabuloso (una especie de Pegaso) y a una joya maravillosa, que Visnú prendióse en el pecho.

El médico de los dioses fue el último en aparecer. Sostenía con sus dedos la copa llena del licor de la inmortalidad, que los Asuras, en su furiosa impaciencia, arrancáronle de la mano, echando luego a correr. Pero Visnú, adoptando la figura de una mujer de cautivadora belleza, salió a su encuentro y los fascinó de tal suerte que quedaron enfrascados en disputas mientras él se apoderaba de la ambrosía y corría a llevársela a los dioses. Tan pronto como éstos la bebieron, recuperaron su poder y expulsaron a los Asuras.

La encarnación del león (Narasimhavatara). Ya hemos tratado de ella (pág. 467) al referir la leyenda de Hiranyakaçipu.

La encarnación del enano (Vamanavatara). También conocemos esta encarnación por la historia del demonio Bali, relatada en la página 468; pero las encarnaciones más popularizadas por la leyenda son, sin duda, la de Krisna y la de Rama.

Krisna. De las encarnaciones de Visnú, Krisna es la más encantadora y la más humana.

Krisna nació en Mathura, entre Delhi y Agra. Su madre Devaki era hermana del rey Kansa, el cual, al nacer los hijos de aquélla, ordenó dar-



Krisna niño danzando sobre la serpiente que ha conseguido amansar. Bronce del sur de India.
(Fot. A. S. I.)

les muerte, pues existía una predicción según la cual uno de ellos habría de asesinarlo. Si Krisna continuó viviendo fue gracias a una estratagema de sus padres, quienes, para sustraerlo al furor del rey, lo cambiaron por la hija de un modesto boyero. Sus primeros años, pues, los pasó Krisna junto con su hermano Balarama, entre pastores.

A poco de nacer — dando ya muestras de su vigor y, en no pocos casos, de malicia — comenzó sus proezas, como la de derribar un carruaje, arrancar de cuajo dos árboles a la vez, luchar victoriosamente contra una enorme serpiente de mar y ayudar a su hermano Balarama a aniquilar un temible demonio.

Incluso con Indra, dio Krisna muestras de astucia. Un día en que los pastores se preparaban a rendir homenaje al dispensador de la lluvia, les aconsejó que lo dirigieran con preferencia



Krisna, después de robar a las pastoras sus vestidos.
Madera esculpida. Kumbakonam (India).
(Fot. A. S. I.)

a la montaña, que era quien alimentaba su ganado, y a los propios animales, de quienes recibían su leche. Con ello Krisna desviaba en provecho propio el culto dedicado a Indra, pues, manifestándose en la cumbre de la montaña, declaraba: « Soy yo. Soy la montaña », y se apropiaba la primicias de la ofrenda. Furioso, Indra volcó cataratas de agua sobre pastores y rebaños para anegarlos, pero Krisna levantó la montaña en vilo y, sosteniéndola en el aire con un solo dedo, libró a sus amigos de la tempestad por espacio de siete días y siete noches. Ante esta hazaña, Indra, estupefacto, bajó del cielo con su esposa Indrani, y ambos le rogaron que considerase como su amigo a su hijo Arjuna.

Krisna iba creciendo poco a poco y transformándose en un adolescente. Un día en que las pastoras fueron a bañarse en el Yamuna, acercóse cautelosamente al lugar y les robó los vestidos, que colgó de un árbol próximo. Luego, cuando aquéllas salieron del agua y buscaron en vano sus ropas, empezaron a lamentarse sin saber qué partido tomar. Cohibidas aún más al ver que Krisna, en la copa del árbol, las contemplaba riéndose, se arrojaron de nuevo al río y desde allí le rogaron que se apiadase de ellas. Pero no accedió a devolverles lo suyo si no iban

a buscarlo, una tras otra, con las manos juntas en actitud de suplicante.

Este episodio es sólo una introducción a otros muchos parecidos. Las esposas e hijas de los pastores, olvidándose de su reserva y modestia habituales, abandonan su hogar y sus ocupaciones para seguir a Krisna al bosque tan pronto como oyen el son de su caramillo. En ocasiones, el Bhagavata les dirige amables reproches, mezclados con advertencias de que sólo por mediación suya obtendrán la salvación. Cualquiera que sea la forma en que uno se acerque a Krisna él lo hará libre. Unos lo conocieron y buscaron como hijo o como amigo, otras, como amante, e incluso otras como enemigo, pero no se sabe de nadie que haya dejado de alcanzar su bendición y el beneficio de su libertad.

Son tantas las pastoras que se enamoran de Krisna, que no pueden darle todas la mano cuando danza con ellas. Entonces, el dios se multiplica en las formas precisas, y cada bailadora siente la ilusión de tener entre sus manos la de Krisna.

El misticismo erótico del *Gita-Govinda* — el « Cántico de los Cánticos » hindú — ha solazado infinidad de espíritus:

« Krisna hechiza a todas las mujeres por el placer que despierta en ellas. Del contacto de sus miembros, suaves y oscuros como un rosario de lotos, nace en ellas la fiesta amorosa.

» ¡Ojalá las almas doctas que buscan el éxtasis en Visnú puedan discernir, por el cántico de Govinda, la esencia del amor! ».

Al llegar a la edad adulta, Krisna abandonó a los pastores y regresó a Mathura. Dio muerte a Kamsa y a otros seres maléficos.

Finalmente, el *Mahabharata* otorga a Krisna un papel muy destacado en la famosa guerra que emprendieron los cinco hijos de Pandu contra sus cien primos, los Kurus. Krisna figura como amigo y consejero de los Pandavas, y llega incluso a ser el auriga divino de Arjuna.

Arjuna no se decidía a participar en la lucha; le dolía una matanza tan inútil. Matar a parientes y amigos..., ¿para que? Pero Krisna le salió al paso recordándole que pertenecía a la casta



Krisna Gopala. El divino pastor tocando la flauta.
Madera esculpida del sur de la India. París, Museo Guimet



Visnú preside el batido del mar; al propio tiempo, bajo la forma de una tortuga gigante, sostiene el Monte Meru, o Mandara, que sirve de batidor. Angkor-Vat. (*Fot. Giraudon*)



Ravana, atacado por Hanuman en la batalla de Lanka. Angkor-Vat. (Fot. Giraudon)

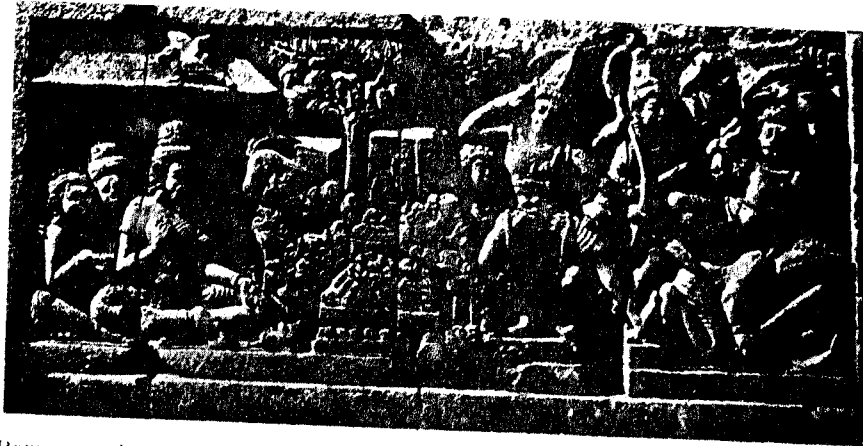
de los guerreros y que no gargaría el cielo si daba tales muestras de cobardía. Además, el matar unos y ser víctimas otros, sólo tenía sentido en el terreno de las apariencias. En realidad, el alma era eterna. Todos cuantos se encontrasen en el campo de batalla, de hecho habían existido siempre y jamás dejarían de existir.

Tales reflexiones movieron a Arjuna a formular una serie de preguntas a Krisna, cuyo diálogo constituye la esencia del magnífico poema filosófico *Bhagavad-Gita*.

Después de muchos y duros combates, la guerra terminó con la completa destrucción de ambos ejércitos. En el bando de los Kurus hubo cuatro supervivientes, y entre los Pandavas, siete, incluyendo al dios Krisna.

Krisna murió accidentalmente poco después, no sin haber previsto su próximo fin. Entregado a la meditación, estaba el dios sentado en el bosque, con las piernas cruzadas y dejando al descubierto las plantas de los pies — sabido era que tiempo atrás el sabio Durvasas lo maldijo en un acceso de cólera, profetizándole que moriría de una herida en un pie —, cuando un cazador, tomándolo desde lejos por un gamo, le disparó una flecha, que fue a clavarse en su único punto vulnerable, el talón del pie izquierdo. Afligióse mucho el cazador al darse cuenta del error sufrido, pero Krisna lo tran-

quilizó diciéndole que no temiese nada y que no se dejase llevar por su dolor. Estas fueron las últimas palabras de consuelo que pronunció



Rama y su hermano Lakshmana, vencedores de los Rakchhasas Subahu y Marica, que se preparaban para perturbar el sacrificio del rishi Vichvāmītra. Prambanam (Java)

sobre la tierra. Luego, en el esplendor de su gloria subió al cielo, donde lo acogieron los dioses, mientras las tinieblas caían sobre el mundo.

Rama. « El héroe que creó Valmiki — afirma Sylvain Lévi — sigue siendo aún para la India contemporánea el modelo humano más perfecto. El valor tranquilo de Rama, puesto siempre al servicio del bien su apasionada sujeción al deber, su sensibilidad delicada, su piedad filial, su ternura conyugal y su comunión espiritual con la Naturaleza entera, son rasgos de belleza eterna que el tiempo no podría borrar, ni siquiera atenuar ». (Del prólogo a la traducción del *Ramayana*, por el P. Roussel.)

Hijo del rey Daśaratha de Ayodhya, Rama tuvo que renunciar al trono y vivir en el bosque como un desterrado, para sustraerse a las intri-

gas de su madrastra. En trance ya de partir, aconseja a su esposa, la hermosa Sita, que no abandone el palacio, pues la vida en la selva — dice — es dura y llena de peligros.

« Allí, los terribles rugidos de los leones mézclanse con el fragor de las cataratas. Escasea el agua, hay que marchar por caminos difíciles, obstruidos por la



Los habitantes del mar tratan de impedir que los monos construyan un puente sobre las aguas para que el ejército de Rama pueda llegar a Lanka (Ceilán). Prambanam (Java)

maleza y por una tupida red de lianas, y dormir sobre un lecho de hojas secas o sobre el duro suelo cuando por la noche se siente uno vencido por la fatiga. Hay que contentarse con los frutos caídos, y, en ocasiones, ayunar hasta la extenuación. Las serpientes, sinuosas como los ríos que le sirven de abrigo, reptan audazmente por las veredas. Es el dominio del viento, de las sombras y del hambre, y también de los terrores pánicos». Pero Sita insiste en acompañarlo. El primer deber de la mujer es compartir la suerte de su esposo:

«Tanto si se trata de una vida de ascetismo como de eremita o del mismo cielo, quiero compartirla contigo.

»Siguiendo tus pasos no puede asaltarme fatiga alguna. Las cañas, las hierbas y los espinos me parecerán en tu compañía tan suaves

seguro de alcanzar la victoria, pero ante la dificultad de pasar el mar con su ejército, resolvió implorar la ayuda del Océano.

Para ello arreglóse un lecho de hierba Kuça, se acostó en él mirando al Este, y levantando sus manos juntas en dirección al mar, exclamó: «¡O el Océano cede, o yo moriré!». Rama permaneció así tres días, silencioso y con su espíritu concentrado en el Océano, pero no obtuvo de éste respuesta alguna. Entonces se irritó. Púsose en pie, empuñó el arco y entró en deseos de desecar el mar. Lanzaba flechas terribles, hendía las aguas, suscitaba tremendas tempestades, asustando a los delfines y las serpientes de mar, hasta que desde el cielo los dioses exclamaron: «¡Basta!».

Pero el Océano aún no se había manifestado, por lo que Rama, tras amenazarlo, colocó en su

arco una flecha hechizada que le dio Brahma, y disparó. Al punto descendió sobre tierra y cielo la oscuridad más completa, se estremecieron las montañas, quedaron las criaturas sobrecogidas de espanto, y las profundidades del mar fueron revueltas con violencia. Entonces el Océano emergió por sí mismo del seno de las aguas, de igual



Centro: Combate entre los monos Valin y Sugriva. Izquierda: Rama y Lakchmana asisten al combate. Derecha: Rama mata a Valin de un flechazo. Prambanam (Java)

al tacto como el césped o las pieles de antílope.

»La polvareda de un vendaval que llegue a cubrirme será para mí, esposo mío, polvo precioso de sándalo.

»Contigo será el cielo; sin ti, el infierno. Tenlo por cierto, Rama, y sé completamente feliz a mi lado».

Rama se dejó persuadir, y Sita lo acompañó en su destierro, así como su hermano Lakchmana.

Pero Ravana, rey de los Rakchasas, codiciaba a Sita. Habiendo conseguido alejar a Rama, induciéndolo a participar en la caza de una gacela mágica, raptó a su esposa y en su carro celeste la trasladó a su reino de Lanka (Ceilán), donde la retuvo cautiva entre sus mujeres.

Loco de desesperación, Rama lanzóse en busca de la prisionera, jurando solemnemente dar muerte al seductor. Indicóle el camino un águila de sus amigos, y una población de monos púsose a su servicio. Uno de estos cuadrumanos, Hanuman, fue lo bastante hábil para atravesar el mar de un brinco gigantesco y volver luego con noticias de Sita para el héroe. Rama estaba

modo que el Sol sale del Monte Meru. Cubría su cabeza con una corona, las gemas le daban variados destellos resplandecientes, y lo escoltaban grandes ríos, entre otros, el Ganges y el Sidu. Fue hacia Rama con las manos juntas y le dirigió las siguientes palabras:

«Sabes muy bien, Rama, que cada elemento posee características que le son propias; mi condición es la de ser sin fondo y de travesía difícil. Ni el amor ni el temor son capaces de darme el poder de reprimir el eterno movimiento de las aguas. Tú, sin embargo, podrás atravesarme gracias a un puente que desde este instante me comprometo a sostener sólidamente. No tienes que hacer sino llamar en tu ayuda a Nala, hijo de Viçvakarma, el herrero divino. Rebosa energía y es tan hábil como su padre».

Tales fueron las palabras que pronunció el Océano, dichas las cuales volvió al seno de las aguas.

Entonces los monos, siguiendo las instrucciones de Nala, pusieron a recoger piedras y troncos de árboles, los trasladaron de los bosques a la playa, y, una vez allí, fueron colocán-

dolos en el mar. Unos transportaban vigas; otros las medían, y otros hacían rodar enormes bloques que, al caer al agua, retumbaban como el trueno. Cinco días después, el puente quedaba terminado, amplio y sólido. Mirado de lejos, parecía, sobre la cabeza del Océano, la raya del peinado de una mujer.

Rama y Lakshmana se adentraron en él con el ejército de los monos. Otros cuadrumanos seguían a nado, y otros se lanzaron por los aires. El ruido de esa tropa ahogaba el bramar de las olas y el Océano.

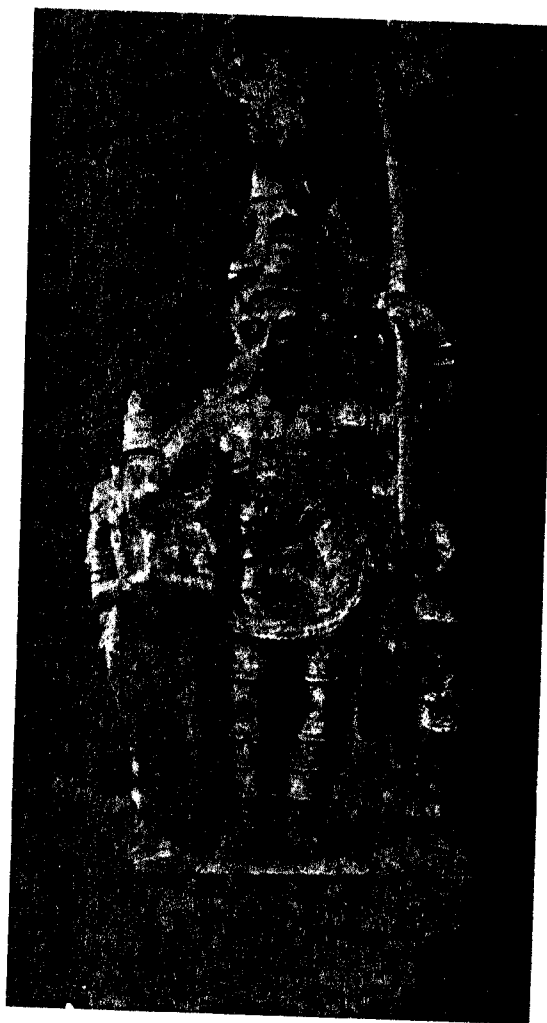
No tardó Rama mucho tiempo en llegar con su gente al pie de las murallas de Lanka, donde se trabó una encarnizada batalla, en la que los soldados del héroe, derrochando valor, dieron poco a poco cuenta del ejército de Ravana.

Hasta el propio Rama, después de purificarse y entonar un himno al Sol, tuvo que aprestarse a combatir, pues vio que Ravana avanzaba hacia él. Hubiérase dicho que se enfrentaban dos flamígeros leones. Una tras otra fueron cayendo, cortadas por la espada de Rama, las diez cabezas del monstruo; pero en el lugar de cada testa cercenada surgía al momento otra nueva. Entonces echó mano de un arma que le dio Agastya: el viento hacía oscilar sus aletas, su punta estaba hecha de sol y de fuego, y su peso equivalía al de los montes Mandara y Meru juntos. Después de consagrar esta flecha por medio de unas fórmulas védicas (mantras) Rama la colocó en su arco y disparó. El proyectil fue derecho al blanco, y, tras hender el pecho de Ravana y empapado todavía en su sangre, volvió a ocupar humildemente su lugar en el carcaj del héroe.

Así murió el rey de los Rakchasas. Los dioses dispusieron una lluvia de flores sobre el carro de Rama, y cantaron himnos de alabanza, pues estaba cumplido el objetivo para el que Visnú había tomado forma humana.

Pese a haber recobrado a Sita, Rama se negó por el momento a recibirla como esposa, pues quiso probar a todo el mundo que, no obstante el tiempo que ella pasó junto a Ravana, se había conservado pura. Al verse así repudiada, Sita no tuvo más pensamiento que la muerte, y se hizo construir una pira funeraria. Cuando la tuvo dispuesta, subió a ella y acercándose al fuego, con las manos juntas exclamó: «De igual modo que mi corazón no se separa jamás de Rama, no me excluyas de tu protección tampoco tú, ¡oh, Fuego eterno; oh, testigo universal!». Pronunciadas estas palabras, penetró valientemente en las llamas, y, entre los gritos y lamentos de los asistentes, el Fuego empezó a levantarse llevando a Sita en sus rodillas, radiante como el sol de la mañana. Al punto, los gritos trocáronse en exclamaciones de «¡Milagro!», y Rama abrió sus brazos al Irreprochable, al tiempo que decía: «Estaba seguro de la virtud de Sita; quise sólo que se

justificase ante el pueblo reunido. Sin esta prueba, habríais podido decir: "El hijo de Daçaratha por ceder a su deseo tiene en menos las leyes tradicionales". Ahora sabrá todo el mundo que es realmente mfa, del mismo modo que los rayos del sol pertenecen a su fuente».



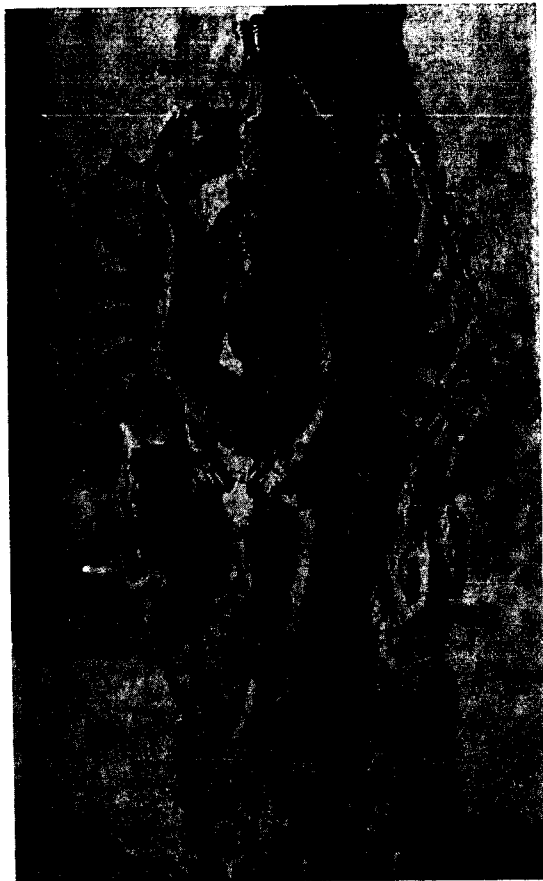
Rama, Hanuman y Sita. En la parte inferior, monos en actitud de adoración. Más abajo, a la izquierda, Garuda. Templo de Crivaikuntam, provincia de Madras (India). (Fot. A. S. I.)

Rama rogó luego a Indra que resucitase a todos sus compañeros caídos en el campo de batalla y regresó a Ayodhya, donde se hizo cargo del reino.

Cerremos la serie de las encarnaciones de Visnú con Kalkin, que aún está por llegar, como lo está Maitreya, el Buda futuro. El Kalki-Purana determina lo que debe esperarse de su intervención bienhechora cuando su hora suene. Está llamado a poner fin a la Edad del hierro

y a aniquilar a los malos. Aparecerá en forma de un gigante con cabeza de caballo. Una vez completada su obra, todo se resorberá en Visnú, hasta que la creación vuelva a empezar, simétrica, pero en sentido inverso al proceso degenerativo al que asistimos.

Júzguese la flexibilidad del sistema de las «encarnaciones» por el hecho de que Buda



Çiva en forma de Nataraja. (Fot. A. S. I.)

mismo fue considerado como una forma de Visnú. Ciertamente se trata de una interpretación artificial, pero no deja de contener una profunda verdad, por cuanto Çakyamuni — como ha demostrado decisivamente Senart — se vincula al propio mito solar, que está implícito en todas las reencarnaciones de Visnú.

RELIGIÓN DE ÇIVA

Mientras la religión de Visnú tiene como principal característica una tierna devoción, la de Çiva se fundamenta más bien en el ascetismo. El dios Çiva no es un Bhagavat, sino un

Çvara, es decir, un Señor, un Maestro. Aunque ostente el cordón brahmánico, capitanea una tropa de vagabundos, como los demonios y los vampiros, pero también es jefe de los que repudiaron la sociedad, o sea, de los ascetas. Suele aplicársele el mismo epíteto que lleva una secta jainita: *digambara*, que significa «desnudo», «vestido de espacio», y muéstrase a menudo con un rosario de calaveras colgado al pecho. Ya hemos tratado de la cuestión de su origen y relaciones con el dios Rudra (pág. 472).

El arte hindú representa a Çiva de mil maneras distintas. En su aspecto antropomorfo aparece, por lo general, con cuatro brazos: con las dos manos superiores sostiene un tamboril y una cierva, y con las otras dos hace, respectivamente, el ademán de dar y el de tranquilizar. A veces surcan su frente tres rayas horizontales, y en su centro se abre un tercer ojo. Cúbrese con una piel de tigre; una serpiente le sirve de collar, y otra semeja un cordón sagrado; lleva otras enrolladas en cada brazo a modo de brazaletes. Sus cabellos aparecen ya enmarañados, ya recogidos en forma de trenzas, y a menudo se recogen en un moño erguido como el de los ascetas, adornadas con un creciente lunar y un tridente. En ocasiones se ve también entre los cabellos del dios la quinta cabeza de Brahma o la diosa Ganga (el Ganges). Estos diferentes atributos corresponden a determinados episodios de la leyenda. Su cabalgadura es el toro Nandi.

La personalidad de Çiva se nos muestra como extraordinariamente rica en contrastes. Es un ser devorador como el tiempo, pero hace gala también de misericordia. Indiferente a los placeres, es adorado en todas partes como principio de generación bajo las apariencias del lingam (falo). Su actividad no hace sino atestiguar esta convicción, de la que participan igualmente el hinduismo y el budismo: que el mismo principio debe ser el origen del bien y del mal, del infortunio y de la salvación.

La filosofía çivaita, debeladora de ilusiones, no conduce ni a la inacción ni al pesimismo. Por el contrario, es la sabiduría misma la que permite integrarse armónicamente en el gran «juego» (lila) de la vida del mundo, y participar en él mediante la danza, con toda el alma, con toda su alegría.

En efecto, Çiva suele ser representado con los rasgos de Nataraja, el rey de la danza, envuelto en una aureola listada de llamas, que simboliza el Cosmos.

Cuenta la leyenda que el dios visitó a diez mil richis heréticos con objeto de predicarles la verdad. Los richis lo recibieron con maldiciones e improperios; pero al ver que éstos no surtían efecto alguno, evocaron un terrorífico tigre, que saltó sobre Çiva para devorarlo. Entonces el dios, sonriendo, levantó con la uña de su dedo



Nataraja. Fresco de un templo de Travancore (India).
(Fot. facilitada por el Serv. Arq. de Travancore)



Nataraja (Çiva danzando). Bronce del sur de la India. (Fot. Goloubew)

meñique la piel del animal y se la puso sobre sus hombros, como si fuese un chal de seda. A continuación, los richis suscitaron una serpiente horrible, que Çiva colgó de su cuello como una guirnalda. Por último, apareció un enano demoníaco, completamente negro, que blandía una maza; pero Çiva, subiéndose encima de él, se puso a bailar sobre su espalda. Cansados de tanto esfuerzo los eremitas lo contemplaban en silencio, cautivados por la magnificencia y aturdidora rapidez de su maravilloso ritmo, cuando, de repente, los cielos se entreabrieron y se agolparon los dioses a contemplar al danzarín. Entonces, los herejes se prosternaron ante Çiva y lo adoraron.

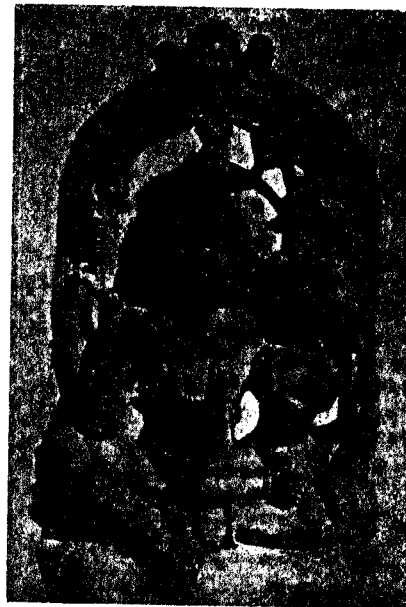
Sobre la danza de Çiva existen otras muchas leyendas. El dios crea y destruye a la vez en la danza Tandava, en virtud de la cual, al término de un período cósmico el mundo de las apariencias desapare-

ce, aunque lo que le ocurre en realidad es que se reintegra en lo absoluto. Çiva tiene de Dioniso — con quien lo identifican los indogriegos — la embriaguez genial y el fervor místico.

La danza de Çiva simboliza la actividad divina como fuente de movimiento en el universo, especialmente en el aspecto de las fun-



Çiva en Jñana-dakchina-murti.
París, Museo Guimet



Çiva-Parvati. Templo de Bagali, provincia de Madras (India). (Fot. A. S. I.)



Gajasamharamurti. Çiva aniquila un demonio-elefante. (Fot. A. S. I.)



Çiva da muerte a un demonio. (Fot. A. S. I.)

ciones de creación cósmicas: conservación, destrucción, encarnación y liberación. Su finalidad es liberar de la ilusión a los hombres. Cuando Çiva baila en los crematorios — lugares impuros y llenos de monstruos espantosos — es el dios terrible y destructor y el eco, sin duda, de un demonio preario. Con ello se indica también que los demonios se incorporan a la danza de este dios universal, y que su poder maléfico resulta así neutralizado.

El lugar de cremación es asimismo simbólico. Representa el corazón del discípulo, donde el *yo* y las acciones van consumiéndose, donde todo está llamado a desaparecer, excepto el Danzarín divino, con el que el alma termina por identificarse. El ritmo perfecto de esa alegría dinámica y triunfante podría evocarlo mucho mejor la danza que la palabra: « Aquel que no puede ser descrito con signos, podemos conocerlo por su danza mística », canta un poeta çivaíta del sur de la India.

El çivaísmo nos ofrece una magnífica síntesis cósmica, en la que la vida y la muerte van engendrándose incesantemente una a otra. Pero también una y otra están dominadas igualmente por una visión lúcida y serena.

Episodios çivaítas

La vida de Çiva es pródiga en rasgos de abnegación.

Ya hemos visto, al relatar el batido del mar (página 502), cómo Çiva accedió a beber el veneno que amenazaba destruir el Universo.

Cuando los dioses consintieron en que el río celeste Ganga — o Ganges — bajase a la Tierra, ésta habría sucumbido a su peso si el dios del tridente no se hubiese ofrecido para amortiguar el golpe. Recibieronlo, pues, sus enmarañados cabellos, y durante varios años el Ganges celeste erró por la cabeza del dios sin encontrar salida, hasta que Çiva, finalmente, lo distribuyó en siete arroyos. Así descendió sobre la tierra sin provocar catástrofes.

Las aguas al caer producían un fragor semejante al del trueno, arrastrando, además, en su caída tortugas y toda clase de peces. Sentados sobre sus elefantes, los devas, los richis, los gandharvas y los yakchas contemplaban maravillados el espectáculo, que, por lo demás, era motivo de regocijo para todas las criaturas. El resplandor de los devas y de sus joyas iluminaba el cielo como cien soles; las tortugas

y los peces, al atravesarlo semejaban relámpagos, y los pálidos copos de espuma revoloteaban como blancos pajarillos. Sin cesar, inagotables, iban cayendo las aguas del cielo a la cabeza de Çiva, y de ésta a la tierra, donde formaban riachuelos, que trepaban por las montañas y se precipitaban luego en los valles.

Parvati. Parvati es la divinidad femenina en quien se personifica el « poder » — Çakti — de Çiva. Hija del Himalaya, se la conoce también con el nombre de Uma, la graciosa, y con los de Bhairavi, la terrible; Ambika, la generatriz; Sati, la buena esposa; Gauri, la brillante; Kali, la negra, y Durga, la inaccesible. Ya hemos visto, al tratar de sus luchas con los demonios (página 464), la faceta terrorífica de esta divinidad.

La aparición del tercer ojo de Çiva se debe, según la leyenda, a una travesura de su esposa. Hallándose el dios en el monte entregado a la meditación, deslizóse un día Uma, que observaba los mismos votos, a imitación de su señor, y, colocándose a espaldas de Çiva, le tapó maliciosamente los ojos con sus graciosas manos. Al punto la vida del Universo se extinguió; palideció el Sol, y el miedo hizo temblar a todas las criaturas. Pero la oscuridad no duró mucho tiempo, pues en la frente de Çiva acababa de nacer un tercer ojo brillante, parecido al Sol, que empezó a despedir llamas, las cuales incendiaron el Himalaya. Entonces, la hija de la montaña, suplicante y llorosa, dio muestras de tal dolor, que el dios con un pensamiento benéfico restituyó a la montaña su antiguo esplendor, la plena exuberancia de su fauna y de su flora.

Parvati solía lamentarse del inacabable ascetismo de su esposo y se cansaba de permanecer junto a él en vana adoración, en tanto que Çiva, sumido en sus meditaciones, ni siquiera se daba cuenta de su presencia.

Para arrancarlo de su actitud contemplativa, un día de primavera los dioses le enviaron al Amor, Kamadeva, y a su esposa, la Voluptuosidad. Eligiendo el momento en que Parvati se hallaba cerca del dios para adorarlo, el Amor tesó la cuerda de su arco; pero en el instante en que se disponía a soltar la flecha, lo vio Çiva y lo redujo a cenizas con el fulgor de su tercer ojo. Desde entonces se designa al Amor con la denominación de Ananga, es decir, « privado de miembros ». Y mientras la Voluptuosidad derramaba lágrimas por aquel a quien creía perdido para siempre, oyó una voz que le decía: « Tu

esposo volverá a tu lado. Cuando Çiva se case con Parvati, el alma del Amor recobrará su cuerpo ».

Pues bien; cansada Parvati de la indiferencia del dios, resolvió hacerse anacoreta. Ya en su retiro, recibió un día la visita de un joven brahmán, quien, tras alabarla por su devoción, la instó a que se reintegrara al mundo. Como a ella le desagradase tal proposición, el joven se dio a conocer como Çiva en persona y le



Kamadeva, dios del amor, acompañado de su esposa. Madera esculpida, del sur de la India. París, Museo Guimet. (Fot. Larousse)

prometió su amor. Pero Parvati puso como condición la de devolver el cadáver de Kamadeva a su esposa la Voluptuosidad. Esta condición fue aceptada por Çiva, quien, llevándose a Parvati al Monte Kailasa, consintió, por fin, en acceder a sus deseos. La conmoción de su abrazo repercutió en todo el Universo.

La descendencia de Çiva y Parvati

Ganeca. De los dioses hindúes, Ganeca es el que goza de mayor popularidad. Fue formado por Parvati, amasando un puñado de polvo con el rocío de su cuerpo, y entre sus funciones tiene la de vigilar junto a la puerta de la diosa. Un día, dando muestras de un celo excesivo, se atrevió a cerrar el paso a Çiva en persona, lo



Ganeça danzando. A la izquierda, el ratón que le sirve de cabalgadura. (Fot. A. S. I.)

cual le valió ser decapitado. Indulgente, Civa ordenó que se le trajera la cabeza del primer animal. La suerte recayó en un elefante, y el hijo de Parvati, resucitado, recibió, con su nueva apariencia, el epíteto de Gajanana (rostro de elefante).

Ganeça es bajo, rechoncho, de grueso abdomen, y posee cuatro brazos, con los que sostiene el aguijón para hostigar a los elefantes, el rosario y el vaso de las limosnas. Su cabalgadura es un ratón, figura ridícula asignada a un demonio que en otro tiempo fue vencido por él.

El enorme vientre de Ganeça revela una insaciable glotonería. Cuéntase que, habiéndose hartado un día de ofrendas, resolvió dar un paseo para activar su digestión. Montado en su ratón caminaba el dios a la luz de la luna cuando una serpiente de grandes dimensiones le salió al paso. La cabalgadura se asustó, despidió a Ganeça, y éste cayó con tan mala fortuna, que su abdomen estalló.

Para obligar a la serpiente a reparar el mal que había ocasionado, Ganeça rodeó con ella su vientre herido y cuando, repuesto de la

emoción, se preparaba a continuar de este modo su camino, oyó unas estruendosas carcajadas que venían de lo alto: era la Luna, que se burlaba de él. Furioso, el dios rompió uno de sus colmillos y lo arrojó al rostro de la burlona deidad, no sin haber proferido una maldición, que debía privar periódicamente a la Luna de su luz. Los efectos de esta maldición, como todo el mundo sabe, perduran todavía.

Según otra versión, Ganeça, en un raptó de entusiasmo, arrancó su colmillo para escribir el *Mahabharata* al dictado del sabio Vyasa. En efecto, a pesar del aspecto más bien grotesco que presenta su leyenda, el dios de cabeza de elefante es considerado como el patrono de la gente ilustrada, lo cual no sorprenderá si se tiene en cuenta que Ganeça participa a la vez del hombre y del elefante, las más inteligentes de las criaturas.



Karttikeya (sur de la India). Este dios de seis cabezas —divinidad de la guerra— aparece representado montando un pavo real. (Fot. A. S. I.)

Sin embargo, el carácter predominante de Ganeça es el de divinidad popular. Suave, de maneras tranquilas y bien dispuesto siempre, ama a los humanos y se ve correspondido. Su buen sentido y su bondad son asimismo proverbiales. Es el dador de la riqueza, y asegura el éxito en todas las empresas. No hay que lanzarse a ningún nuevo intento ni empezar siquiera a rendir culto a otro dios, sin haber honrado antes a Ganeça, a quien veneran, sobre todo, los comerciantes. Incluso en nuestros días, cuando un banco se considera en quiebra, las estatuas de Ganeça que hay en el mismo se vuelven de cara a la pared... y todo el mundo sabe a qué atenerse.

Karttikeya (o Skanda). Es el dios de la guerra, creado por Çiva a petición de los demás dioses, que querían verse libres de un demonio. Proyectando el fuego de su tercer ojo al fondo de un lago, Çiva creó al instante seis criaturas, que fueron amamantadas por las esposas de los richis; pero un día Parvati, al estrecharlas todas juntas lo hizo con tal fuerza, que en lo sucesivo no formaron los seis infantes sino un solo cuerpo. Sin embargo, las seis cabezas quedaron separadas, y de aquí que aparezcan representadas individualmente en la mayor parte de las estatuas de Karttikeya. El dios de la guerra cabalga sobre un pavo real, y en su estandarte figura un gallo.

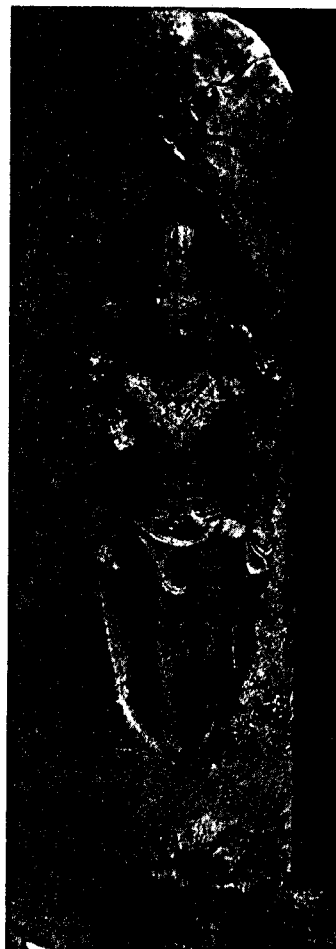
Kubera (o Kuvera), dios de la riqueza, es también hijo de Çiva. Su residencia está en el centro de la tierra, lugar en que se encuentran igualmente los tesoros. Allí se deleita con la música ejecutada por genios ecuestres y a la vez artistas, como los Gandharvas y los Kinnaras.

La Trimurti

Partiendo de la idea de que el terror y el amor deben tener un mismo principio y un mismo fin se han hecho ingeniosos esfuerzos



Ganeça. Bajo, rechoncho, y de abdomen prominente, el dios de cabeza de elefante está representado aquí con su «Çakti». Templo de Madura (India). (Fol. A. S. I.)



Lingodehaya. Çiva, en el lingam. Arriba: Brahma. Abajo: Visnú en forma de javalí. Gres drávida. Col. C. T. Loo

por identificar las dos divinidades sectarias, Visnú y Çiva. Por su parte, la casta brahmánica ha transformado su prototipo del absoluto — brahman, en neutro —, fórmula ritual en un dios personal — Brahma, en masculino —, susceptible de equivaler tanto a Visnú como a Çiva y de operar, por consiguiente, una conciliación. En cuanto a la representación de esta Trimurti — es decir, triple aspecto —, la escultura ofrece muy pocas muestras.

Además, el hinduismo dio origen a nuevas divinidades sincréticas. Así, tenemos a Hari-Hara, que participa de Visnú y Çiva. En las

representaciones que de él existen una vertical lo divide en dos mitades: el lado derecho ostenta los atributos de Çiva (moño de asceta, tridente y piel de tigre), y el izquierdo, los de Visnú (tiara, disco y vestiduras holgadas).

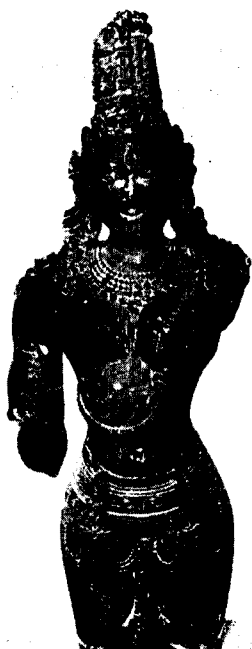
Otra figura curiosa es la de Ardhanariçvara, divinidad que es del sexo femenino sólo en una

« En la noche de Brahma, confundidos todos los seres en una misma inmovilidad silenciosa, vi al gran Narayana, alma del universo de mil ojos omniscientes — ser y no ser a la vez —, inclinado sobre las aguas sin forma y apoyándose en la serpiente de mil cabezas del Infinito. Deslumbrado por su vivo resplandor, toqué aquel ser eterno: “¿Quién eres? ¡Dímelo!”. Entonces él, levantando hasta mí sus ojos de loto soñolientos, se irguió, me sonrió y dijo: “Sé bienvenido, hijo mío, señor resplandeciente”. A lo que repliqué yo, ofendido: “¿Cómo puedes tú, dios sin pecado, tratarme como un maestro a su discípulo y llamarme hijo, yo que soy la causa de la creación y la destrucción, el creador de mil universos y la fuente de cuanto existe? ¿A qué vienen tus palabras insensatas?”. Respondió Visnú: “¿Ignoras acaso que soy Narayana, creador, conservador y destructor de mundos, el eterno principio masculino, la fuente inmortal, el centro de todo el universo? Hasta tú naciste de mi cuerpo imperecedero”.

» Y mientras discutíamos áspidamente por encima del mar sin forma, se nos apareció en toda su gloria un rutilante linga, columna brillante que tenía el fuego de cien hogueras y podía consumir el Universo, sin principio, centro ni fin, incomparable e indescriptible. Díjome entonces el divino Visnú, turbado como yo por el espectáculo de tantos millares de llamas: “Conviene que busquemos la fuente de ese fuego. Mientras yo descendo procura tú remontarte cuanto puedas”. Y adoptando la figura de un jabalí semejante a una montaña azul colirio,

de puntiagudos colmillos, larga jeta y gruñido sonoro, de breves y bien afirmadas patas, vigoroso e irresistible, se hundió en lo profundo y fue descendiendo durante mil años sin alcanzar la base del linga. Entretanto yo me transformé en un cisne blanquísimo, de ardientes ojos, alas enormes y rápida carrera como el viento, como el pensamiento, y me remonté esperando asimismo llegar a la cima de la columna, sin conseguirlo. A mi regreso me encontré con el gran Visnú, también de vuelta, cansado, desconcertado.

» Ante nosotros surgió entonces Çiva, y, vencidos por su fuerza mágica, nos prosternamos a sus plantas. Por doquier se oía el sonido Aum, eterno y claro. Díjole Visnú: “Nuestra disputa ha sido afortunada, ¡oh, dios de los dioses!, ya que tú te apareces a nosotros para cerrarla”. La respuesta de Çiva fue la siguiente: “En verdad, el creador, el conservador y el destructor de los universos eres tú, hijo mío; conserva en ellos por igual el movimiento y la inercia.



Ardhanariçvara. Aspecto andrógino del dios Çiva. Distrito de Rajchachi



Hari-Hara con los atributos de Visnú y Çiva

de sus mitades, y a la que, por lo demás, se considera como un simple aspecto de Çiva. Un lado de la imagen representa al dios, y el otro, su Çakti, es decir, la manifestación de su energía en lo femenino.

Con harta frecuencia se ha recurrido a la Trimurti para hacer creer que la India poseía una especie de Trinidad formada por tres personas equivalentes. En realidad, lo que hay aquí es un sincretismo bastante artificioso. Brahma sólo personifica una abstracción, y su papel religioso es muy secundario comparado con el de Visnú y Çiva, entronizados en el alma india desde hace más de dos mil años. Pero la ortodoxia — patrimonio de la clase sacerdotal — ve en ello su salvaguardia, gracias a la aneación en bloque de los cultos sectarios. Una vez formada, la Trimurti recibe en cada secta una interpretación adecuada. Veamos aquí cómo el çivaismo la ajusta a su credo. (La historia la cuenta Brahma, que habla a los dioses y a los ricos.)



Giva en Maheçamurti, Elefanta, India). (Fot. Goloubew)

Pues yo, señor supremo e indiviso, soy los tres a la vez : Brahma, Visnú y Çiva. Yo soy quien crea, preserva y destruye ” ».

La variedad de combinaciones y el carácter, en cierto modo intercambiable, de sus elementos, muestra a las claras que los dioses son, a fin de cuentas, reductibles entre sí, según el punto de vista que adopta el creyente.

Por debajo de tantos y tantos dioses como hormiguean en la mitología hindú corre, sin embargo, profunda, una doctrina de unidad. « Dios es uno, dice el Rig-Veda, aunque los sabios (vipra) le dan distintos nombres ».

EXPANSIÓN DE LA MITOLOGÍA HINDÚ

Mientras la mitología del Pequeño Vehículo pasaba a Indochina, y la del Gran Vehículo se extendía por el Tibet, China y Japón, y también a Indonesia, la mitología del hinduismo llegó a Camboya y a Java ; un ejemplo magnífico lo constituye Angkor-Vat. Difícilmente podría hablarse de un arte escultórico indio tanto en la metrópoli como en las colonias, si la mitología no hubiese tenido un magnífico desarrollo, cuyos principales hitos sólo hemos podido dar aquí.

P. Masson-Oursel y Louise Morin



Çiva. Prambanam (Java)



Templo del Cielo, en Pekín. La construcción, en mármol y ladrillos esmaltados, de un azul vivísimo, se levanta sobre tres terrazas, también de mármol

MITOLOGÍA CHINA

INTRODUCCIÓN

La mitología china y sus elementos. Como es sabido, en China coexisten tres religiones: budismo, taoísmo y confucianismo. Las dos primeras tienen cada una sus templos y sus sacerdotes — los bonzos y los tao-che —, mientras que la última sólo tiene templos. Pues bien; de una mezcla de elementos pertenecientes a estas tres religiones se ha formado la mitología china. Sin embargo, estos elementos no han sido tomados sin sufrir transformaciones, a veces muy profundas, debidas, sobre todo, a la influencia del teatro y de la novela.

En todo tiempo, el confucianismo fue la religión oficial, incluso en los primeros años de la República. Cada año, el emperador, seguido por sus cortesanos, ofrecía en primavera y en otoño un sacrificio al Cielo, al Sol, a la Luna, al dios de la Guerra, a Confucio y a los antepasados, para lo cual se trasladaba a sus respectivos santuarios. Sin embargo, con excepción de esta ceremonia, no existía propiamente un culto especial, salvo quizás en lo que concierne a Confucio. El pueblo conservó en su mitología

algunas de estas divinidades, si bien transformó radicalmente su carácter.

Con las dos restantes religiones ocurre algo parecido: ciertas divinidades búdicas pueden ser rastreadas en la mitología con otros nombres, y en cuanto al taoísmo — al que la mitología china debe la mayor parte de su material —, puede decirse que ha sufrido una remoción absoluta, hasta el punto de ver modificada incluso la personalidad del que se dice que es su fundador, Lao-Tse. En realidad, Lao-Tse — que vivió aproximadamente por los mismos tiempos que Confucio (según se cree, en el siglo VI a. de J. C.) — fue un filósofo como Confucio, pero las leyendas populares le confirieron la inmortalidad y el poder de vencer a los demonios, pretendiendo que fue la encarnación del venerable Celeste del Origen Primero, uno de los elementos de la triada suprema del taoísmo. Una vez hubo difundido sus enseñanzas y entregado a su discípulo Yin Hi el *Tao to king*, es decir, el «Libro del primer Principio y de su Virtud», montó en un buey verde y se dirigió hacia Occidente, sin que se le volviera a ver más.

El verdadero fundador del taoísmo actual (que llamaremos taoísmo popular) fue un personaje llamado Chang Tao-ling, que vivió en el siglo II de nuestra Era y fue divinizado en el si-

tos, con tal lujo de formalidades y papeleo, que nada tiene que envidiar a la administración terrestre más meticulosa. Cada mes presentan un informe a sus jefes directos, y éstos, una vez al

año, van a dar cuenta de su gestión al Augusto de Jade, quien reparte entonces elogios y censuras. Según los casos, los dioses mejoran su situación o son degradados, e incluso pueden llegar a ser destituidos.

Ésta es, en efecto, una de las características más originales de la mitología china: los dioses no son inamovibles. En el panteón chino, lo único que persiste es la función; el que la ejerce puede variar, y con ello nuevos dioses pasan a ocupar el lugar

de los antiguos. Además, estas transformaciones no sólo se efectúan en un plano temporal, sino también en el espacial; es decir, que, según las regiones, las mismas atribuciones son asignadas frecuentemente a personajes distintos.

Ello obedece a que los dioses chinos no son en su gran mayoría de origen divino, sino humano. Son hombres divinizados después de su muerte.

Bastan estas consideraciones para justificar el enorme número de divinidades que pueblan la mitología china. Detenernos en cada una de ellas constituiría un trabajo largo y engorroso, por lo que sólo nos limitaremos a describir las más importantes o las más populares, remitiéndonos, para un más amplio conocimiento, a la obra del R. P. Doné, *Recherches sur les superstitions en Chine*, y al capítulo dedicado a la mitología china por H. Maspero en su *Mythologie asiatique illustrée*. Apresurémonos a confesar que este último trabajo ha constituido para nosotros una positiva ayuda.

EL CIELO Y SUS DIOSSES

El cielo es la morada de las divinidades siderales, las cuales, sin embargo, no habitan juntas, sino que cada una tiene su palacio. Además, el cielo está dividido en compartimientos superpuestos cuyo número es estimado en nueve, según unos, y en treinta y tres, según otros. Los dioses de más rancio abolengo o cuyas funciones son más importantes residen en lo más alto.



Lao-Tse, montado en su buey de color verde, se prepara para su gran partida. Bronce chino. París, Museo Guimet



Confucio, vestido de mandarín. Estatuilla china. París, Museo Guimet

glo VIII. Beneficiándose de ciertas revelaciones Chang Tao-ling consiguió fabricar, según se cuenta, la droga de la inmortalidad; luchó contra los ocho reyes-demonios, a quienes venció gracias a su poder mágico y a sus talismanes, y después de incontables proezas, subió al cielo sobre un dragón negro, acompañado de su mujer y de dos de sus discípulos, no sin dejar como depositario de sus conocimientos a su hijo. Chang Tao-ling se arrogó el título de Dueño Celeste (*T'ien-che*), título que fue pasando de generación en generación a través de sus descendientes. A comienzos de la República, el Dueño Celeste era un muchacho de 11 años que fue a Pekín a solicitar audiencia del presidente de la República, Yuan Che-k'ai, quien lo recibió con gran pompa y lo confirmó en sus honores.

Las divinidades de la mitología china son, pues, en su mayor parte, de origen taoísta. Añadamos aquí que muchas se popularizaron gracias a dos relatos de la época de los Ming (hacia el siglo XV): el *Viaje a Occidente* y *La investidura de los dioses*.

Características del panteón chino. La característica más singular del panteón chino tal vez sea la de estar constituido a imagen y semejanza de la organización terrestre. En efecto, aparece en forma de una vasta administración, o, más exactamente, como una serie de ministerios, cada uno de los cuales tiene su jefe y su personal. Los diversos dioses son verdaderos funcionarios, sujetos a una estricta jerarquía y con funciones netamente definidas. Conservan sus registros, levantan actas y pergeñan decre-

El Augusto de Jade. En el compartimiento superior reside, rodeado de su corte, el Augusto de Jade (Yu-ti), conocido también como Supremo Emperador Augusto de Jade (Yu-hoang-chang-ti), e incluso, como Padre-Cielo (Lao-t'ien-yeh), que es su denominación más corriente. Se afirma que fue uno de los primeros dioses que existieron, y también se le considera como el creador de los seres humanos; tal es, por lo menos, la tradición existente al norte de China. Añádese a esto que el Padre-Cielo formó los seres humanos modelándolos con arcilla, y que cuando terminó su trabajo expuso sus estatuillas al sol para secarlas. Mientras tanto sobrevino una fuerte lluvia, y el Padre-Cielo tuvo que retirar a toda prisa sus estatuillas y ponerlas a cubierto de las aguas; pero no llegó a tiempo para hacerlo con todas, y algunas quedaron sumergidas. De éstas se originaron los lisiados que habitan en la tierra, mientras que de las primeras salieron los hombres sanos, con sus miembros enteros.

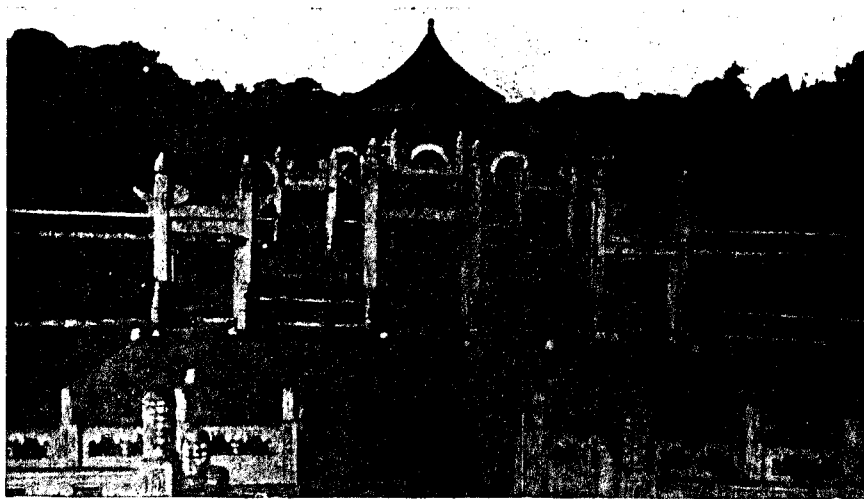
Aunque se reconoce que es el más grande de los dioses, el Augusto de Jade ocupa el segundo lugar en la tríada suprema, que comprende, además, el Venerable Celeste del Origen primero, que precedió al Augusto de Jade en sus prerrogativas divinas, y el Venerable Celeste de la Aurora de Jade de la Puerta de Oro, que un día habrá de sucederle.

El Augusto de Jade habita en un palacio idéntico al del emperador que reina entre los humanos. Guardando la puerta de este palacio está Wang, el funcionario trascendente que, revestido de una armadura y provisto de un bastón, hace las veces de portero. Aquí se celebran las audiencias del Augusto de Jade, pues su corte se parece también en todo a la del emperador terrestre: consta de ministros, oficiales — representados por dioses secundarios — y un ejército de soldados celestes, que, cuando llega el caso, va a la guerra contra los espíritus rebeldes. Tiene asimismo una familia: esposa, hermanas, hijas, sobrinos. Citaremos, entre estos últimos, al Segundo Señor (Eul Lang), que expulsa a los malos espíritus con ayuda de su Perro celeste (Tien-Hou). Se trata de un dios que se cree está

en posesión de setenta y dos medios para transformarse. Es muy respetado, y se le venera en numerosos templos.

La reina-madre Wang (Wang-mu-niang-niang), esposa del Augusto de Jade, es, sin disputa, el antiguo personaje de la Reina de Occidente, del que se trataba ya en la narración del *Hijo del Cielo*, encontrada en un sepulcro y que se remonta, al parecer, al siglo iv. Esta figura sufrió una transformación en manos del pueblo, pues mientras las antiguas leyendas la presentan como la esposa del Rey de Oriente, que habita en el Monte Kuen-lun, que es la residencia de los Inmortales, las leyendas populares la convierten en la compañera del Augusto de Jade, que habita en el nivel más alto del cielo con su séquito. Sin embargo, a pesar de este cambio, ha conservado sus atribuciones. Así, preside los banquetes de inmortalidad que ofrece a los dioses, cuyo principal manjar son los melocotones de eterna vida P'an-t'ao, que maduran una vez cada tres mil años en los melocotoneros del palacio imperial. Éste es el motivo por el cual el melocotón se ha convertido, en China, en el símbolo de la longevidad.

El Augusto de Jade aparece siempre representado en traje imperial de alta ceremonia, a la manera china — obsérvese que los dioses son representados siempre con traje chino, y nunca manchú —, en los que se han bordado dragones. Se toca, como es habitual en los emperadores, con una especie de plancha, de la que cuelgan, por delante y por detrás, trece pendientes de perlas de color, enhebradas en hilos encarnados, y sostiene en sus manos la tablilla imperial de ceremonia. Está sentado en un trono, y a veces aparece flanqueado por divinidades secundarias, que constituyen su séquito, aunque de ordinario esté solo. Finalmente, como ocurre con



Bosque sagrado y pórticos del templo del Cielo. Pekín

todos los dioses a quienes se atribuye cierta edad, lleva largas patillas y una perilla.

La reina madre Wang suele ser representada como una mujer joven y hermosa, vestida también con traje de ceremonia; unas veces aparece sola; otras, con un pavo real o acompañada de personas de su séquito.

Durante la monarquía, el emperador ofrecía cada año al Augusto de Jade dos sacrificios solemnes, uno en el solsticio de invierno, y otro en primavera. Ambos se celebraban en el vasto templo del Cielo, en el suburbio meridional de Pekín. Llevado en una silla monumental, el Emperador era trasladado al templo en medio de un imponente cortejo de príncipes, dignatarios, soldados, músicos y bailarines. Allí, después de subir los tres peldaños del altar del Cielo — enorme túmulo rodeado por una balaustrada de mármol —, se prosternaba ante la hoguera encendida en honor del dios y presentaba sus ofrendas consistentes en rollos de seda, discos de jade, manjares y libaciones.

DIVINIDADES DE LA NATURALEZA Y DIOSSES SIDERALES

El Sol y la Luna. Ya hemos dicho que el Sol y la Luna eran objeto de un culto oficial. Este culto era radicalmente distinto del que les tributaba el pueblo, el cual concebía al Sol como una divinidad cuya primitiva forma fue la de un gallo, para adquirir luego la figura humana.



Diosa de la Luna. París, Museo Guimet

De ordinario, sólo se le ofrece un sacrificio a principios de año, y otro, en la fecha de su aniversario. Por lo demás, tiene pocos templos. En lo que respecta a la Luna ocurre algo parecido, salvo que resulta más favorecida en los sacrificios. La festividad de la Luna es una de las tres grandes fiestas anuales del calendario chino; se celebra en el décimo-quinto día del octavo mes, en el plenilunio de otoño. Es una fiesta propia de las mujeres y de los niños. Éstos se compran estatuillas que representan ya un conejito blanco, ya un guerrero, de hocico de liebre, vestido con armadura y casco, y le ofrecen un sacrificio, que consiste sobre todo en frutos. Las mujeres dedican uno especial a la Luna cuando asoma por encima de los tejados. Determinadas familias lo ofrecen a un gran cuadro de papel, en el que hay una imagen que representa el palacio de la Luna con su habitante, la Liebre, creadora de la droga de la inmortalidad. El sacrificio consiste en frutas, pasteles azucarados — elaborados y vendidos con tal ocasión — y una roja flor de amaranto. Los hombres jamás toman parte en la ceremonia, pues, según la creencia popular, la liebre es el animal-símbolo de los invertidos — no se sabe por qué —, cuyo patrono es.

En la Luna habita también otro personaje, considerado como la diosa de la Luna: T'chang-ngo o Heng-ngo. Ésta era la esposa de Yi, el Excelente Arquero, personaje mitológico que un día, de los diez soles de tiempos primitivos a los que se les ocurrió escalar el cielo — corriendo con ello la Tierra grave peligro de quedar abrasada — abatió a nueve con sus flechas. Yi obtuvo de los dioses la droga de la inmortalidad, y al saberlo su esposa bebió de ella, aprovechándose de que aquél estaba ausente. Luego, ante la cólera del marido, tan pronto como este regresó, Heng-ngo huyó a la Luna en busca de refugio. Pero hasta aquel lugar fue Yi a buscarla, pidiendo entonces la mujer protección a la Liebre. Ésta entabló combate con Yi y lo forzó a abandonar su intento de castigar a su esposa, la cual, desde entonces, residió en la Luna. En las representaciones aparece con los rasgos de una bellísima joven, y su nombre suena a menudo en novelas y poesías, puesto que para ponderar la hermosura femenina suele decirse: «Bella como si Heng-ngo hubiese descendido de la Luna».

La Lluvia, el Trueno y el Viento. Aunque en la religión taoísta exista todo un ministerio del Trueno integrado por varias divinidades, el pueblo sólo reconoce un dios con este carácter: El Señor Trueno (Lei-Kong). En las representaciones aparece como un hombre de repulsiva fealdad. Su cuerpo es enteramente azul, y está provisto de alas y de garras; por todo vestido lleva un taparrabos, de su cintura cuelgan uno o varios tambores, y empuña un mazo o un

estilete, o, según otros, un cincel. Acerca del uso que hace del estilete no hay discrepancia de opinión : con él castiga a los culpables que caen bajo su dominio. En cambio, el Juleto es distinto en lo que respecta al empleo del mazo : según unos, sirve para batir los tambores con los que se produce el ruido del trueno ; según otros, para clavar el estilete.

El Trueno castiga obedeciendo órdenes del Cielo. Bajo su esfera caen los humanos culpados de un gran crimen que ha permanecido ignorado o que escapa a la ley humana — por lo general se trata de actos que han causado directa o indirectamente la muerte de una persona —. Castiga también a los espíritus maléficos, animales que a fuerza de practicar la doctrina taoísta llegan hasta la personificación y se aprovechan de ella para dañar a los hombres, etcétera. Sin embargo, no se puede realizar siempre esta evolución por sí sola, y a veces hace falta la ayuda humana.

Cierta día, un cazador que corriendo una pieza se metió en lo más espeso de un bosque, fue sorprendido allí por una fuerte tormenta. Sucedianse los relámpagos, y los truenos retumbaban sin cesar. Al parecer, el ruido se localizaba sobre un árbol que erguía sus ramas no lejos del lugar donde se encontraba el cazador. Levantó éste la vista y advirtió que en la copa del árbol un niño empuñaba una banderola, fabricada toscamente con una tira de tela y un simple tronco, y que tantas veces como el Trueno se acercaba, agitaba aquél la bandera, y el ruido se alejaba al momento. Sabido es que el Trueno, como todas las divinidades, siente horror por lo sucio y, concretamente, por la sangre de los perros negros. Comprendió, pues, el cazador que el niño era un espíritu perseguido por el Trueno y que el trozo de tela de su bandera estaba manchado. Para colaborar, pues, en la obra divina cargó su fusil y derribó la bandera. Acto seguido, el Trueno descendió sobre el árbol y lo fulminó, e incluso el cazador — que se hallaba cerca —, afectado por la conmoción, quedó desvanecido. Cuando volvió en sí, encontró sobre su cuerpo una tira de papel con estas palabras : « Diez años más de vida por haber ayudado a la obra del Cielo », mientras que al pie del árbol, alcanzado por el rayo, yacía el cadáver de un gigantesco lagarto, que era la figura que correspondía realmente al niño de la bandera.

El Trueno no tiene templos dedicados especialmente a él, o, por lo menos, es muy raro encontrarlos. Además, como los dioses a quienes se prodiga más culto son los que pueden dispensar algún beneficio — felicidad, riqueza o descendencia —, no es de extrañar que no se acuda a pedirle nada a esta divinidad, que no puede dar sino una muerte infamante. Con todo, hay quien le dirige súplicas. La mayor parte de las veces son individuos que sienten resquemor



T'chang-ugo, o diosa de la Luna. Terracota. París, Museo Guimet

contra otras personas, y al no poder tomar venganza por sí mismos acuden a ponerla en manos del dios, con el ruego de que fulmine a su enemigo.

Durante las tormentas, el Trueno, que sólo puede armar ruido, recibe auxilio de otras divinidades. Los relámpagos provienen de la Madre de los relámpagos (Tien Mu), la cual los produce mediante unos espejos que sostiene en sus manos ; las precipitaciones son originadas por el Señor de la lluvia (Yu-che), mediante la aspersión, con una espada, del agua que lleva en un vaso ; las concentraciones nubosas las amontona el Muchacho de las Nubes (Yun-t'ong) ; por último, el viento sale de un odre del Conde del Viento (Fong-po). Este último dios fue reemplazado posteriormente por una divinidad femenina, la Señora del Viento (Fong-p'o-p'o), que suele transitar por las nubes cabalgando sobre un tigre.

Los reyes-dragones (Long-wang). Sin embargo, el pueblo considera a estas divinidades como subordinadas a los reyes-dragones, que dependen



Wen T'chang, gran emperador de las Letras, junto a K'oei-Sing, dios de los Exámenes (a la derecha), y a su otro acompañante, Vestidura Roja. París, Museo Guimet

directamente del Augusto de Jade, de quien reciben orden de distribuir determinada cantidad de lluvia sobre tal o cual lugar. Cuatro son los principales reyes-dragones; cada uno ejerce su imperio sobre uno de los cuatro mares que rodean la tierra central. El pueblo los conoce como hermanos, y les da los nombres que aparecen en el *Viaje de Occidente*, los cuales discrepan de los que les asignan los taoístas: Ngao Kuang, Ngao Juen, Ngao Chen, y Ngao Kin. Ngao Kuang ejerce una primacía sobre sus hermanos. Cada uno habita en su palacio — un palacio de cristal — y tiene sus ministros, su ejército — formado por cangrejos — y una policía para guardar el orden en el fondo del mar. Estos cuatro reyes-dragones no reciben apenas culto, aunque posean muchos templos. Más venerados son los reyes-dragones locales, pues cada riachuelo, e incluso cada pozo, tiene el suyo. Por eso, al norte de China, en las cercanías de los pozos hay un pequeño templo que alberga la estatua de su dios particular, representado en forma de un mandarín en traje de ceremonia. En los días primero y quince de cada mes, el propietario del lugar le ofrece un sacrificio rudimentario, quemando para él bastoncillos de incienso.

Los reyes-dragones son los que dispensan la lluvia. Por eso también se recurre a ellos con rogativas en épocas de sequía. Las ceremonias son distintas, según las localidades. En centros de población bastante importantes se suele celebrar una procesión, que pasea una bandera con la efigie del dragón, destinada especialmente a

ello. El cortejo recorre las calles principales, precedido por una charanga y por grupos de danzarines. En los pueblos, el ritual es distinto. Durante las sequías, los campesinos acuden al mejor templo para que el rey-dragón les conceda el favor de la lluvia. Si transcurren unos días y su súplica no ha sido atendida, sacan del recinto sagrado la estatua del dios y la dejan abandonada al sol, junto al camino, hasta que caigan las primeras gotas, pues creen que, al infligirle este trato, el dios sufre, dado que su medio vital es el seno de las aguas, y se ha de dar maña por obtener cuanto antes del Augusto de Jade el beneficio de la lluvia. Si, por el contrario, las precipitaciones sobrevienen después del sacrificio, o, una vez que la estatua está fuera del templo, el agua cae de modo satisfactorio para la buena marcha de los cultivos, cunde la alegría por doquier, y el pueblo entero le ofrece un nuevo sacrificio de acción de gracias. En las ciudades importantes, cuando llega esta ocasión no vacilan

en dedicarle una representación teatral, que dura a veces tres días. Incluso a menudo se da el caso de que varios núcleos de población cercanos sufrague cada uno su parte de gastos para que los festejos resulten más brillantes aún. Naturalmente, cuando llueve en exceso y amenaza el peligro de una inundación, las súplicas que se dirigen a los mismos reyes-dragones tienen un sentido bien distinto.

El dios de las Letras (Wen T'chang) y el de los Exámenes (K'oei-Sing). El dios de los Exámenes es el de las cuatro estrellas que forman el carro de la Osa Mayor, y pertenece al séquito de la divinidad de las Letras (Wen T'chang). Después de haber pasado por diecisiete existencias sucesivas — no carentes, por supuesto, de hechos prodigiosos —, Wen T'chang fue investido por el Augusto de Jade, de las funciones de emperador supremo de la Literatura. Por lo general, se representa sentado, vestido de mandarín y con un cetro en la mano. Aunque su culto se remonta a una fecha muy lejana, Wen T'chang es menos popular que su adjunto, K'oei-Sing.

Antes de la República, cuando se rendían regularmente los exámenes imperiales, en el seno de las familias de cierta ilustración podía verse una tablilla con la efigie de K'oei-Sing, o bien su estatua, y en el de algunas familias ricas no era raro hallar una especie de quiosco especialmente dedicado a su culto, pues es él quien preside los exámenes y designa el que va a ser admitido en primer lugar.

El dios de los Exámenes, como el del Trueno, es uno de los más repulsivos que puedan darse. En las representaciones suele mostrarse como un ser gesticulante, que apoya su pie en la cabeza de una tortuga Ngao

que muchos interpretan como un pez — e inclina el cuerpo hacia delante, al propio tiempo que levanta la pierna izquierda como si corriese. En la mano izquierda lleva un celemín, y en la derecha, un pincel. Va con el torso desnudo, y se cubre sólo con un taparrabos o con una faja. K'oei-Sing tiene la misión de designar, entre los candidatos al doctorado — cuya lista obra en poder del Augusto de Jade —, aquel que ha de figurar en primer lugar. Para ello, pone una señal con su pincel sobre el nombre del afortunado, y con su celemín mide el talento relativo de cada aspirante. (Dícese también que esta medida de capacidad es el signo característico de esta divinidad [en China, la Osa Mayor era llamada el Celemín del Norte].) Asimismo existen dos explicaciones acerca de la cabeza de tortuga sobre la cual apoya su pie. Según la primera, K'oei-Sing, durante su vida terrestre, fue admitido como doctor con el número uno; mas el emperador reinante, al verlo tan feo, se negó a ratificar el dictamen de los examinadores, por lo cual K'oei-Sing, desesperado, intentó suicidarse arrojándose al agua: en aquel momento habría surgido una tortuga Ngao, que lo recibió en su cabeza y lo llevó a la orilla.

La otra versión contiene menos elementos maravillosos. Las escaleras del palacio imperial están separadas en su parte media, por un espacio enlosado en el que se halla esculpida una cabeza de tortuga Ngao saliendo de entre las olas. Pues bien; cuando el Emperador concedía audiencia a los doctorandos, el que había sido admitido en primer lugar quedaba colocado precisamente sobre este relieve. De aquí que a todo candidato se le deseara la suerte de «ocupar solo la cabeza de Ngao». Esto explicaría, pues, que el dios fuera representado presidiendo los exámenes en esa posición, como augurio de buena suerte.

Otro miembro del séquito de Wen T'chang es Vestidura Roja, de cuya protección se benefician especialmente los candidatos mal preparados, algunos de los cuales consiguen salir adelante gracias a él. Sin embargo, pese a esa benevolencia, es más ventajoso trabajar sin desmayo y asegurarse el favor de K'oei-Sing o de Wen T'chang, que no ha faltado jamás a quienes se han hecho acreedores a él.



Las divinidades de la Felicidad. De izquierda a derecha: Cheu-Sing, dios de la Longevidad; Fu-Sing, dios de la Dicha; Lu-Sing, dios de los Emolumentos. Estatuillas de madera (siglo XVIII). París, Museo Guimet

En cierta ocasión, un joven estudiante concienzudamente preparado salió del examen poco satisfecho de su trabajo. Temiendo verse rechazado, invocó a Wen T'chang y le rogó que interviniese en su favor. Por la noche se le apareció el dios en sueños. Wen T'chang arrojaba a un hornillo cierto número de ejercicios — entre los cuales el candidato reconoció el suyo —, los trituraba y los sacaba luego completamente transformados. Por último, el dios presentaba al joven su composición ya corregida, y éste se la aprendía de memoria. Cuando despertó el examinando, se le notificó que durante la noche un incendio había destruido el local donde se guardaban los ejercicios, y que era necesario volver a empezar las pruebas. Repitió, pues, su trabajo, inspirándose esta vez en los consejos del dios, y, naturalmente, fue admitido.

Los dioses de la Felicidad. El primero es el dios de la Longevidad (Cheu-Sing); es el de la estrella Canopo del buque «Argo», y puede reconocérsele con mucha facilidad por su figura de viejo de blancas barbas y por presentar como rasgo distintivo una enorme calva. Por lo general es representado de pie, apoyándose en un largo y nudoso bastón y llevando en la mano el melocotón de la inmortalidad. Suele acompañarlo una cigüeña o una tortuga, animales que tienen fama de vivir mucho tiempo y que se han convertido en símbolos de longe-

vidad. Es sabido que en China el llegar a viejo está considerado como signo de extraordinaria dicha, razón por la cual, aunque no se dedique un culto regular a este dios, que además carece de templos propios, se le tiene especial veneración. Cuando se festeja el aniversario de una persona de cierta edad — superior, por lo menos, a los 50 años —, la imagen del dios, bordada



Lu-Sing, dios de los Emolumentos, montado en el ciervo. París, Museo Guimet

en seda, es colocada en un lugar de honor, y a sus pies se depositan manjares y frutos entre dos grandes cirios rojos encendidos. El individuo festejado se prosterna ante ella por tres veces a modo de salutación, y todos los visitantes que acuden a la casa en esta ocasión empiezan por dirigir al dios sus votos de felicidad.

Corresponde a Cheu-Sing determinar la fecha del fallecimiento de cada persona. La escribe anticipadamente en sus tablillas, y desde ese instante queda sellado el destino del mortal. Sin embargo, puede modificar sus decisiones recurriendo a artificios de escritura, como ocurrió con un joven cuya muerte, prevista

para cuando cumpliera 19 años, fue aplazada con sólo invertir las cifras « diez » y « nueve ». El número quedó, en chino, transformado en noventa, y de este modo agradeció Cheu-Sing la ofrenda de una jarra de vino con que en otro tiempo le honró el muchacho.

El dios de la Longevidad forma parte de una triada que comprende, además, al dios de la Felicidad (Fu-sing) y al de los Emolumentos (Lu-sing). Ambos son personajes históricos, divinizados después de su muerte. El primero fue, al parecer, durante su vida mortal, un mandarín de Tao-cheu que vivió en el siglo VI, si bien otros ven en él a un general que salvó la dinastía de los T'ang en el siglo VIII. La divinidad de los Emolumentos — o de los Funcionarios — habría sido un personaje que sirvió al fundador de la dinastía Han, en el siglo III antes de nuestra Era. Por falta de espacio, no podemos entrar en detalles acerca de estas figuras divinas, por lo que nos limitaremos a decir que suelen aparecer juntos en las representaciones, ya en forma humana — los de la Felicidad y los Emolumentos, figurados como personajes vestidos de mandarín —, ya por símbolos, como los murciélagos, que simbolizan la Felicidad — en chino, el nombre del murciélago suena Fu, como el de la dicha — o un ciervo llamado Lu, que representa al dios de los Emolumentos, o una cigüeña, un melocotón e incluso un pino, que son símbolos del de la Longevidad.

La Tejedora Celeste (Tche-niu). Aunque es de linaje divino — hija, según se afirma, del Augusto de Jade, y diosa de la estrella Alfa de la Lira —, la Tejedora Celeste no recibe culto alguno, si bien figura como protagonista de una hermosa leyenda popular, y su nombre suele ser citado con frecuencia en el folklore chino. Tche-niu tejía sin descanso para el Augusto de Jade, trajes hechos de brocados y nubes, sin costura, cuando un día, su padre, apenado por su soledad y queriendo recompensarla por su abnegado trabajo, la desposó con el Boyero Celeste — divinidad de las estrellas Beta y Gamma del Águila —. Pero en su nueva vida, la tejedora, ocupada en contentar a su amor, desatendió sus ocupaciones habituales, lo cual irritó al Augusto de Jade y lo movió a separar a ambos esposos, colocándolos uno a la derecha y otro a la izquierda del Río Celeste, es decir, de la Vía Láctea, y permitiéndoles reunirse una vez al año.

Tal es la que podríamos denominar « leyenda oficial » de esta diosa, leyenda que el decir del pueblo tomó luego por su cuenta, y la hermoseó. He aquí esta versión popular :

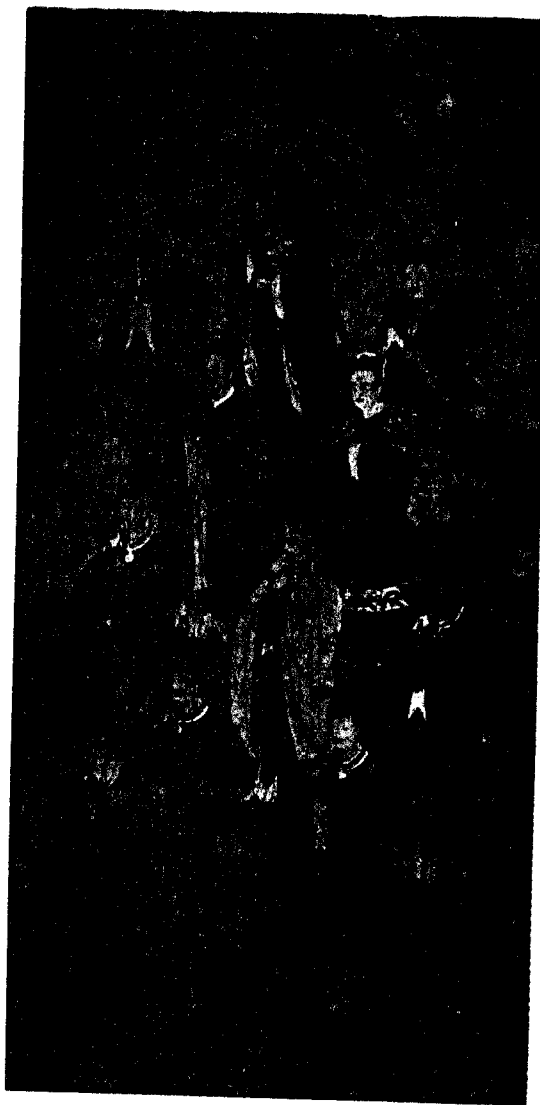
El Boyero era un mortal como los demás, algo simple de espíritu, a quien su padre, al morir, dejó un trozo de tierra y un buey para cultivarla. Habiendo llegado nuestro hombre a la edad de contraer matrimonio, díjole un día

el buey, que era un genio metamorfoseado : « Si quieres poseer una esposa bella, mi amo, sin desprenderte de un céntimo, sólo tienes que presentarte un día a orillas del río. Allí encontrarás muchachas bañándose. Sus vestidos estarán en el ribazo. Apodérate de unos cuantos, vuélvete a casa, ocúltalos, y te prometo que al poco rato tendrás ante ti una mujer hermosa ». Siguió el Boyero las instrucciones del animal y, ya en su domicilio, arrojó las ropas a un viejo pozo que había en la parte trasera de la casa, y aguardó. Como le había sido anunciado, no transcurrió mucho tiempo sin que llamase a la puerta la propietaria de uno de los trajes, que venía a reclamárselos : era la Tejedora Celeste, que para solazarse había bajado a la tierra con algunas de sus compañeras y acababa de tomar un baño. Naturalmente, al encontrarse con que sus vestidos habían desaparecido, no le fue posible regresar al cielo de aquel modo. Retóvula, pues, el Boyero y se casó con ella. Pasaron los años, y tuvieron primero un hijo y después una hija. Cierta día, su esposa le rogó : « Ahora que llevamos tanto tiempo juntos como marido y mujer y tenemos hijos, dime dónde ocultaste mi vestido celeste ». Confiado, el Boyero le mostró el escondite, y sin perder momento, la Tejedora puso sus ropas y se fue al cielo. Desesperábase el buen hombre sobre todo porque los niños reclamaban a su madre. Recurrió, pues, al Buey, y éste le aconsejó lo siguiente : « coloca a los niños en dos canastas, átalas luego a los extremos de un largo bastón para que puedas sostenerlas en equilibrio sobre los hombros, agárrate a mi cola, y déjate llevar : te conduciré al cielo, donde encontrarás a tu esposa ». Así procedieron, y tan pronto como llegaron a la región celeste, el Boyero solicitó audiencia al Augusto de Jade y le pidió que le fuese devuelta su esposa. Mandó éste llamar a la Tejedora y, tras comprobar que eran ciertos los hechos alegados por el Boyero, confirióle el don de la inmortalidad y lo designó como dios de una estrella al oeste del Río, en tanto que la Tejedora ocupaba el lado oriental. Además, les concedió permiso para reunirse una vez cada siete años. Este plazo, sin embargo, fue mal interpretado por ambos esposos, quienes entendieron que podían reunirse una vez al año, el siete del séptimo mes, y así lo hicieron. Pero como no podían atravesar el Río sin puente, en ese día todas las urracas remontan su vuelo hasta el cielo con una ramita en el pico, y les hacen una pasarela.

Esta leyenda se difundió por todo el territorio chino, y puede leerse en numerosas obras poéticas. En el norte de China, según la tradición, el siete del séptimo mes debe ser, además, lluvioso, al menos por la mañana. Si bien ese día cae en plena estación de lluvias, se explica el fenómeno por las lágrimas de alegría que vierten sobre la tierra la Tejedora y el Boyero al volverse a ver.

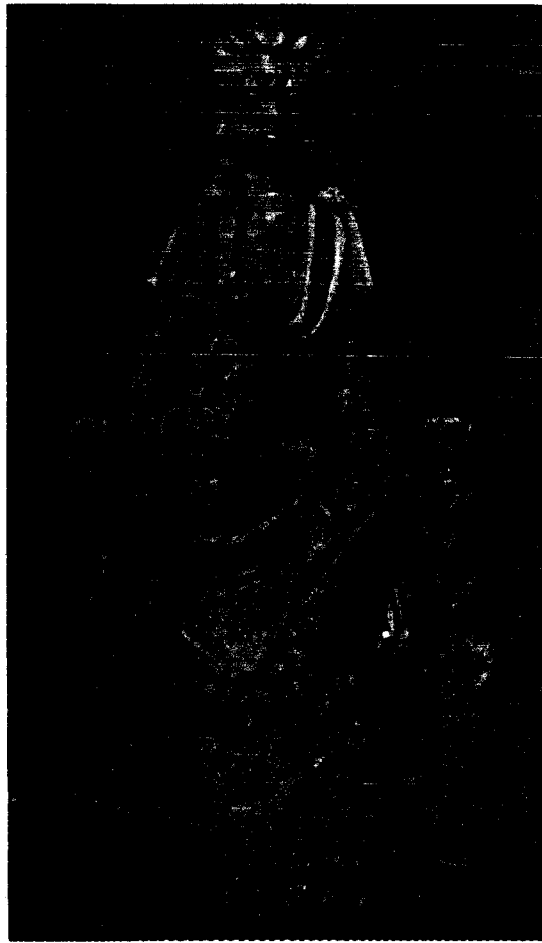
DIVINIDADES QUE CUIDAN DE LOS HOMBRES

El Gran Emperador del Pico del Este (T'ai-yo-ta-ti, o Tong-yo-ta-ti). Aunque el Augusto de Jade se preocupa de cuanto ocurre en cielos



Los grandes emperadores de los Cinco Picos. Pintura china. París, Museo Guimet

y tierra, su tiempo y sus fuerzas no alcanzan a todo. De aquí que tenga una divinidad especialmente designada para cuidar de los hombres : el Gran Emperador del Pico del Este, dios del monte T'ai-chan, en el Chantung. Este personaje, que depende directamente del Augusto de Jade, cuenta con numerosos subordinados, pues preside la vida de los hombres desde su



Kuan Yin, la dispensadora de hijos. Estatuilla de porcelana. París, Museo Guimet

nacimiento hasta su muerte, gobierna su destino, fija la fortuna que deben poseer, su descendencia y sus honores, e incluso los animales quedan sometidos a su jurisdicción. Todo ello explica que su culto sea muy próspero y que sus santuarios se vean siempre muy concurridos. El templo que esta divinidad tiene consagrado en Pekín (Tong-yo-miao) cuenta entre los más ricos y entre los mayores, pues se hallan representadas en él más de ochenta oficinas que dependen del dios: la de los nacimientos, óbitos, determinación de la posición social, fortuna, número de hijos... Alberga asimismo las del registro de las buenas y malas acciones y las de las retribuciones de esos actos. El personal que las atiende es seleccionado entre las almas de los muertos. En el interior del templo, el emperador del Pico del Este está representado en actitud sedente, vistiendo el traje propio de los personajes imperiales, y con rasgos parecidos a los del Augusto de Jade, hasta el punto de que

sería difícil distinguirlos si fueran separados del medio que los rodea. En cambio, en el seno familiar, quizá por tratarse de una divinidad demasiado importante, no se venera ninguna estatua ni efígie suya. Los devotos acuden a su templo, tanto para rendirle homenaje como para dirigirle súplicas.

Hija del Emperador del Pico del Este es la llamada « Princesa de las Nubes abigarradas », Pi-hia-Yuan-kiun, y también « Madre Sagrada », Cheng-Mu, que protege a la mujer y a los hijos y suele presidir los partos. Las diversas tradiciones le asignan un esposo, que varía de unas a otras: según ciertas versiones, es el hijo del dios del Mar Occidental, y, según otras, Mao Ying, que en tiempos alcanzó la inmortalidad. Esta diosa — muy venerada en toda China —, suele representarse sentada y cubriendo su cabeza con tres aves de alas desplegadas. La acompañan la Señora de la Buena Vista, que protege los ojos de los niños, y la Señora « que permite tener hijos ».

Réplica búdica de la « Princesa de las Nubes abigarradas » es la diosa Kuan Yin, conocida también con el sobrenombre de Song-tseu-niang-niang, la « Señora que trae a los niños ». Se la representa cubierta con un gran velo blanco, sentada en una flor de loto y con un niño en brazos. Diosa de la fecundidad, es asimismo experta en toda clase de enfermedades. Por eso goza de mucha popularidad, su efígie está en todos los hogares, y grandes muchedumbres de devotos se trasladan en peregrinación cada año



El general Heng-Tsiang. Kiai-T'aissen de Pekín

al templo de Miao-Fong-Chan (« la montaña del Pico maravilloso »), a unos 60 km. de Pekín. Acuden a la diosa, a implorar su protección, enfermos de toda especie, entre el aere humear de los bastoncillos de incienso, el estallido de los petardos y el rechinar de las carracas, con todo lo cual se pretende atraerse el favor de Kuan Yin.

Los dioses de las Murallas y los Fosos (T'cheng-hoang). Los dioses del Lugar (T'u-ti). Toda circunscripción administrativa, sea una ciudad o una simple aldea, tiene una divinidad protectora, que cuida de sus habitantes. Esta divinidad es conocida con el nombre de « dios de las Murallas y los Fosos », y su designación corre a cargo del Augusto de Jade. Trátase siempre de seres humanos divinizados, héroes o mandarines de personalidad irreprochable, y, en general, de cuantos en vida sirvieron al pueblo y fueron sus protectores. Tales individuos, en vez de reencarnarse, son designados a su muerte como T'cheng-hoang de tal o cual localidad, para seguir protegiendo a sus habitantes. El folklore chino contiene gran cantidad de leyendas

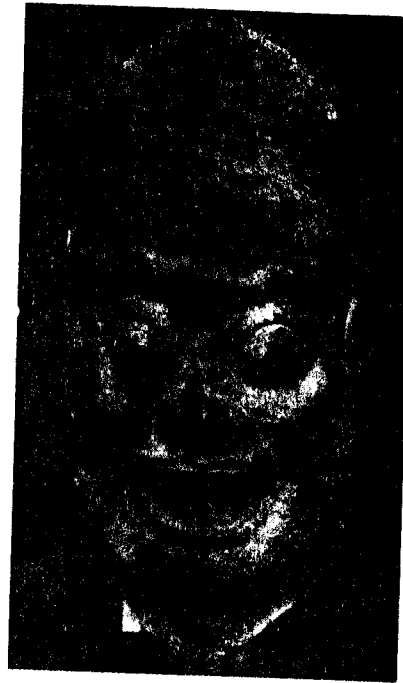
relativas a estos dioses, leyendas que, en el fondo, coinciden todas: los moradores de una ciudad o pueblo reciben en sueños el aviso de que, en determinado día, tal persona, que ha sido designada T'cheng-hoang de la localidad, se presentará a ocupar su puesto. Y así ocurre, en efecto. En la fecha indicada, por la noche, se oye el ruido de una cabalgata, que recorre las calles entre músicas: es el nuevo dios que llega. Al día siguiente, la población se dispone a ofrecerle un sacrificio extraordinario de bienvenida. Si el dios es un personaje conocido, suele rehacerse la estatua del templo a él consagrado, dándole los rasgos de este personaje. Según ciertas leyendas, cuando está vacante un puesto de dios de Murallas y Fosos, las divinidades convocan a concurso a ciertos candidatos, escogidos entre quienes fueron en vida gente de letras. Ésta es la historia del « examen de dios de las Murallas y

Fosos », que figura en la célebre selección *Cuentos del estudio de la Alegría*.

En la conciencia popular, el T'cheng-hoang asume las funciones de protector y gobernador de la ciudad de la cual es dios. Por eso hay cierta gradación, que corre parejas con la importancia de la demarcación que rige. A veces es sólo un cargo secundario, por debajo del de gobernador entre los humanos, y en ocasiones es equiparable a éste, mientras que el T'cheng-hoang de la ciudad de Pekín equivale a la suprema magis-



El dios de las Murallas y los Fosos (T'cheng-hoang). París, Museo Guimet



Cabeza de guardián de las Puertas, Época T'ang. París, Museo Guimet

tratura de la capital. Los magistrados terrestres no rehufan su trato, y, así, ha podido observarse, en tiempos del Imperio, que los subprefectos le pedían ayuda y consejo con motivo de un crimen cometido en su territorio. Para ello empezaban por ayunar al menos un día, luego ofrecían al dios un sacrificio, y, por último, al llegar la noche, dormían en su templo. Entonces, por indicación del dios, veían en sueños quién era el culpable, designado, generalmente, con versos sibilinos. Como es natural, semejante práctica no existe desde hace mucho tiempo.

Con anterioridad a la República celebrábase cada año en primavera la fiesta de T'cheng-hoang, durante la cual la estatua del dios era paseada con gran pompa por la ciudad. Era lo que se conocía con el nombre de « visita de inspección de Su Señoría T'cheng-hoang ». Encabezaba el cortejo el dios del Lugar, que era lle-



Dios de las puertas (batiente derecho). Pintura china.
París, Museo Guimet

vado procesionalmente en efígie, o bien lo representaba uno de los personajes principales, disfrazado. Inmediatamente después venían los encargados de purificar las calles, rociándolas con vinagre; seguía luego el séquito del T'cheng-hoang, formado, entre otros, por el Señor Blanco y el Señor Negro, protectores de la ciudad, respectivamente, durante el día y durante la noche, y Cabeza-de-Buey y Cara-de-Caballo, ejecutores de las órdenes del dios. En torno a estas divinidades marchaban, entre banderas desplegadas y en medio de un ensordecedor ruido de gongos, tropas de demonios cubiertos con máscaras horribles, y grupos de penitentes con hopalandas rojas de ajusticiados. Y por último, llevada en un rico palanquín, venía la estatua del T'cheng-hoang, que era escoltada devotamente por los altos dignatarios de la ciudad. Es lógico pensar que una ceremonia así daba ocasión para grandes festejos populares.

Los dioses de las Murallas y los Fosos se encuentran sólo en las circunscripciones administrativas, en las ciudades rodeadas de murallas, y de ahí su nombre. No puede decirse lo mismo de

los dioses del Lugar (T'u-ti), que son divinidades de menor cuantía, aunque de devoción más popular. Cada ciudad — esté fortificada o no — y cada aldea tiene el suyo, y poseen también uno cada calle, cada templo, cada edificio público e incluso cada casa particular. A veces hay dioses del lugar que, según la leyenda, fueron personajes célebres que alcanzaron este rango después de su muerte, aunque de ordinario se trata de gente anónima. Por eso se representan como un viejo de blancas barbas con traje ordinario y apoyándose en un nudoso bastón. Junto a ellos puede verse a su esposa, que adopta los rasgos de una vieja. La personalidad de estas divinidades varía, sin duda, con el lugar: en la ciudad es un ciudadano, y en el campo, un campesino.

El dios del Lugar tiene atribuciones muy modestas: es el encargado, en cierto modo, de la policía de su demarcación, y, por tanto, le incumbe la misión de protegerla de los ladrones, y, si se trata del campo, de los animales dañinos para las aves de corral. Su culto, en cambio, está muy difundido, y no hay familia que no posea en su hogar una estatua o una efígie suya, ante la cual se queman, por la mañana y al atardecer, tres bastoncillos de incienso.

El dios del Hogar (T'sao-wang). El dios del Hogar es una divinidad eminentemente doméstica. Vigila los actos e incluso las palabras de los miembros de la familia en cuyo seno reside, y los anota en su registro. Cada año, el 23 del duodécimo mes, sube al cielo a presentar su informe al Augusto de Jade, informe que éste utilizará para dar a la familia, en el año entrante, su lote de felicidad o de desgracia.

Las representaciones del dios del Hogar no consisten en estatuas sino en efígies de papel, por razones que más adelante explicaremos. Esta imagen, burdamente pintarrajeada, se acostumbra a colocar ya en una especie de templete de madera, ya encima del hogar o en otro lugar de la cocina, y es condición indispensable que esté orientada al Sur. Al lado del dios figura también en el cuadro su esposa, Tsao-wang-nai-nai, la cual le ayuda en sus funciones y lleva también un registro de los actos y palabras de las mujeres.

Aparte los tres bastoncillos de incienso que se queman ante la imagen por la mañana y al anochecer, las familias sólo ofrecen al dios, anualmente, dos sacrificios que merezcan este nombre: el primero, el 24 del duodécimo mes, fecha en que, como hemos dicho, el dios del Hogar sube a los cielos a rendir su informe anual al Augusto de Jade. Figuran en este sacrificio, aparte otras ofrendas, una consistente en golosinas preparadas al efecto, que sólo se ponen a la venta con tal motivo, y también cierta cantidad de paja destinada al caballo del dios. Al acabar la ceremonia, se quita la imagen de su

urna y se procede a quemarla, colocándola sobre una pequeña pira de ramas de abeto, entre el tronar de los petardos, y teniendo buen cuidado de adherir un trozo de pastel a la efigie del dios, junto a su boca, «para que diga palabras dulces» al Augusto de Jade sobre la familia de cuyo seno se aleja. El dios del Hogar volverá del cielo a la tierra el primero del próximo año, día en que se le ofrecerá un nuevo sacrificio acompañado siempre de estruendosos petardos, para colocar de nuevo su efigie en la cocina, en el lugar que habrá de ocupar durante todo el año.

Sobre los petardos que se hacen estallar con motivo de estos sacrificios, existe una explicación, según la cual estos explosivos, que estallan a gran altura y con mucho ruido, ayudan al dios en su ascensión y le indican luego, a su regreso, la casa a la que debe reintegrarse. Por último, se menciona otra costumbre, consistente en no encender fuego en la cocina mientras el dios del Hogar permanece en el cielo, práctica ésta que va cayendo en desuso. Durante la ausencia del dios, puede uno hacer lo que le venga en gana, ya que T'sao-wang no anota entonces en su registro las malas acciones. Mas ello tiene su contrapartida al ser también ésta la época en que la calamidad puede abatirse sobre la casa, privada de la protección del dios.

Los dioses de las Puertas (Men-chen). En la puerta exterior de las casas chinas — puerta que normalmente es de dos hojas — suelen verse, pegadas o pintadas, las efigies de dos guerreros armados, con el rostro encarnado el uno, y blanco el otro. Son los dioses de las Puertas. Al principio, esta función corría a cargo de dos seres legendarios, Chen-t'u y Yu-lu, quienes en la antigua mitología impedían que las almas de los muertos saliesen de su infernal morada para perturbar el reposo de los vivos. La puerta de las Espectros se hallaba entre las ramas de un enorme melocotonero, plantado en la cumbre de una montaña, y tan pronto como aparecía un alma maléfica ambos guardianes se apoderaban de ella y la arrojaban como pasto a los tigres. Más tarde, las efigies de Chen-t'u y Yu-lu fueron reproducidas en las puertas de las casas para ahuyentar a los malos espíritus.

Posteriormente, estas divinidades fueron suplantadas por dos personajes históricos promovidos al rango de dios, a saber, Wei-t'che King-to y T'sin Chu-pao, generales al servicio del emperador T'ai-tsong de los T'ang, que vivió a comienzos del siglo VII. La razón de que fuesen promovidos a divinidades de las Puertas nos la da el *Viaje a Occidente*. Éste, en su capítulo X, refiere cómo, al no poder salvar al emperador T'ai-tsong, a pesar de su promesa, a un rey-dragón que había sufrido un error de cifras al distribuir la lluvia — ello le valió el ser condenado por el Augusto de Jade a ser decapitado —, el espíritu del rey-dragón hizo recaer



Dios de las puertas (batiente izquierdo). Pintura china. París, Museo Guimet

sobre el Emperador la responsabilidad de su muerte, y presentábase cada noche a golpear la puerta del palacio hasta que aquél enfermó. Entonces, los generales Wei-t'che King-to y T'sin Chu-pao propusieron a su señor montar la guardia en la puerta de su residencia, con lo que se consiguió ahuyentar al espíritu. Pero éste no cesó en su empeño, y entonces golpeó en una puerta trasera, de una sola hoja, de donde se encargó de expulsarlo Wei-Tcheng, ministro de T'ai-tsong. Desde entonces, el Emperador ordenó pintar la efigie de estos personajes en todas las puertas, tradición que se ha conservado hasta nuestros días, aunque el retrato de Wei-Tcheng aparece raramente. Verdad es que en China no abundan las puertas de una sola hoja.

Las imágenes de los dioses de las Puertas suelen pintarse también en las casas de cierta importancia, mientras que en las más modestas o en las campesinas, sus moradores se contentan con pegar efigies pintadas con burdos colores. En estas representaciones, las divinidades

aparecen en atuendo militar, empuñan un largo mango y llevan colgados el arco y las flechas; corre a su cargo alejar los malos espíritus e impedir su entrada en la casa cuya custodia tienen encomendada. Sus servicios son mencionados en gran número de leyendas, pese a lo cual no se les rinde culto.

Además, conviene observar que en estos últimos tiempos perdieron buena parte de su carácter religioso. Exceptuando la consideración que merecían a la gente sencilla — de ordinario muy supersticiosa —, se acabó por considerarlos como simples motivos decorativos más bien que como divinidades, y puede decirse que hoy están en trance de desaparecer. El hecho es que apenas se encuentran en las casas de Pekín.

En los templos búdicos, los dioses de las Puertas no son ya T'sin Chu-pao y Wei-t'che King-to. Los sustituyen unos nuevos personajes: los generales Sorbedor y Soplador (Heng-Ha-eul-kiang), o bien los Reyes Celestes (T'ien Wang), los cuatro hermanos Mo-li. Todos ellos están representados en estatuas colosales — con el rostro contraído por una mueca —, que se colocan en la primera construcción de los templos. Al principio existían sólo los generales Sorbedor y Soplador, uno con la boca cerrada, y otro con la boca abierta. Su nombre se debe al hecho de que en su existencia terrestre, según parece, tuvo uno la facultad de emitir por la nariz chorros de luz blanca, que aspiraban los humanos y el otro, de insuflarles por la boca mortíferos gases. Luego, al correr de los siglos, estos personajes fueron reemplazados por los Reyes Celestes.

Al penetrar en un templo búdico pueden verse, en su sala anterior — especie de vestíbulo separado, por un patio, de otra estancia de mayores dimensiones —, cuatro enormes estatuas, colocadas a lo largo de los muros. Estas estatuas representan guerreros de rostro surcado por una mueca, que sostienen, respectivamente, un sable, una sombrilla, una guitarra y una marta rayada — sustituida a veces por una serpiente —. Son los Cuatro Reyes Celestes, guardianes de las cuatro direcciones.

En su origen, estos personajes fueron unas divinidades búdicas, conocidas con los nombres de Vaiçramana, Dhrtarashtra, Virudhaka y Virupaksha. Con el tiempo, y por influencia del relato novelesco de la *Investidura real*, su personalidad se fue modificando, y hoy son consideradas como los cuatro hermanos Mo-li, que en tiempos fueron generales famosos por sus hazañas. Los atributos que ostentan no son otra cosa sino los talismanes que en vida les dieron la victoria contra sus enemigos. El primero, haciendo molinetes con su sable, levantaba enormes torbellinos que lo barrían todo, y al segundo le bastaba abrir su sombrilla para que el sol se oscureciese de repente y quedase la tierra sumida en las más espesas sombras y envuelta en lluvias

torrenciales. La guitarra del tercero regulaba con sus tonadas el curso de los vientos, y el último destruía a sus enemigos azuzando contra ellos la marta rayada, que acababa por devorarlos.

Igual que los Reyes Celestes, también los generales Sorbedor y Soplador fueron al principio divinidades búdicas.

En la mencionada sala anterior figura también la estatua de un joven guerrero con luciente armadura y un nudoso bastón en las manos. Es Wei-t'ó, jefe de los treinta y dos generales celestes, y encargado asimismo de la guardia de las puertas.

DIVINIDADES POPULARES

El dios de la Riqueza (T'sai-chen). De todas las divinidades, ésta es, sin duda, la más favorecida. En efecto, no sólo la gente del pueblo, cuando llega el día de su aniversario, se preocupa de ofrecerle un sacrificio, sino también muchas personas que se consideran como no creyentes y no tributan culto a los demás dioses, corren ese día a rendirle homenaje.

La fiesta del dios de la Riqueza se celebra el 5 del primer mes. En Pekín, en la víspera de Año Nuevo, fecha en que todas las divinidades descienden a la Tierra para realizar su acostumbrada inspección general, los niños salen a la calle al llegar la noche, enarbolando efigies de T'sai-chen y gritando: «¡Aquí os traemos al dios de la Riqueza!». Como es natural, todo el mundo se apresura a adquirir una imagen, y a los vendedores que van sucediéndose conviene decirles: «Tenemos ya», porque sería muy mal recibido un «No queremos». Esta efigie es colocada luego junto a la de los demás dioses — los de las Estrellas, del Hogar, etc. —, en espera de que llegue el 5 del próximo mes, día en que se ofrece a T'sai-chen un gallo y una carpa viva, reservada especialmente para esta ocasión. Luego se procede a quemar la imagen en una pira formada con ramas de pino, en medio de un ensordecedor estruendo de petardos, y acuden a prosternarse ante ella, uno tras otro, el dueño de la casa y todos sus moradores sin distinción de edades.

La secta taoísta convirtió al dios de la Riqueza en un jefe del ministerio del Tesoro, con sus correspondientes despachos y personal a sus órdenes; sus subordinados son el «Venerable Celeste-que-descubre-los-Tesoros», el «Venerable Celeste-que-trae-los-Tesoros», el «Inmortal de los Beneficios comerciales», etc. Sin embargo, la gente sencilla, que gusta de simplificar las cosas, suele adoptar un solo dios. En Pekín, el más conocido es el «dios de la Riqueza que aumenta el Bienestar» (Tseng-fu-t'sai-chen). El citado relato de la *Investidura de los dioses* lo identifica con el sabio Pi-Kan, que vivió en las postrimerías de la dinastía de los Yin, y fue eje-

cutado por orden del emperador, que sentía curiosidad por comprobar si su corazón — como suele decirse que ocurre con el de los sabios — estaba realmente perforado por siete aberturas. En otras partes es venerado como dios de la Riqueza el general Tchao del Terraplén sombrío.

El Agente del Cielo (T'ien-Kuan) es también un dios que otorga la felicidad. Forma una triada con el Agente de la Tierra (Ti-Kuan), que perdona los pecados, y el del Agua (Choei-Kuan), que aleja el infortunio.

Los tres llevan un registro de las buenas y malas acciones. Como advierte atinadamente Maspéro, no hay que ver en estas divinidades la personificación de un antiguo ritual taoísta que imponía la confesión escrita de los pecados en tres papeles, uno de los cuales era quemado por el cielo; otro, enterrado por la tierra, y el tercero, tragado por el agua. De estos tres dioses — a los cuales, dos veces al mes, se ofrendan pasteles en forma de tortuga o semejando eslabones —, sólo conocemos al Agente del Cielo, gracias, sobre todo, al teatro, pues es preceptivo que toda representación teatral comience por una pantomima llamada «T'ien-kuan-seu fu», es decir, «el Agente del Cielo

otorga la Felicidad». En ella, el dios, en forma de un mandarín en traje de ceremonia, y con una máscara sonriente enmarcada por una perilla y largas patillas, ejecuta en escena una especie de danza, mientras lleva consignados los deseos de felicidad en unos rollos, que a medida que baila va desarrollando y presentando a los espectadores. (Observemos que éste es uno de los casos raros en que el teatro chino hace uso de la máscara.) Esta pantomima es denominada también «danza del Agente que hace pasar a un grado superior» (T'iao-kia-kuan), y antes en los teatros públicos y aun en nuestros días en las representaciones privadas que se celebran con pretexto de fiestas familiares (aniversarios, nacimiento de un niño, etc.), se interrumpe la función en curso para representar esta obrita, en señal de bienvenida, cada vez que entra un invitado de honor.

El emperador Kuan (Kuan-ti). Kuan es un dios a quien no ha mucho que se rinde culto, el

cual es de dos tipos, a saber, el que le tributa la religión oficial, y el que recibe del pueblo. Para la gente ilustrada, Kuan-ti es el dios de la guerra — en oposición a Confucio, que es el dios de las Letras —, y como a tal se le ofrendan dos sacrificios anuales: uno, en primavera, y otro, en otoño. Esta tradición ha sido conservada por la República, al menos hasta el advenimiento del régimen de Nankín, y los diversos presidentes que se han sucedido, incluso el dic-



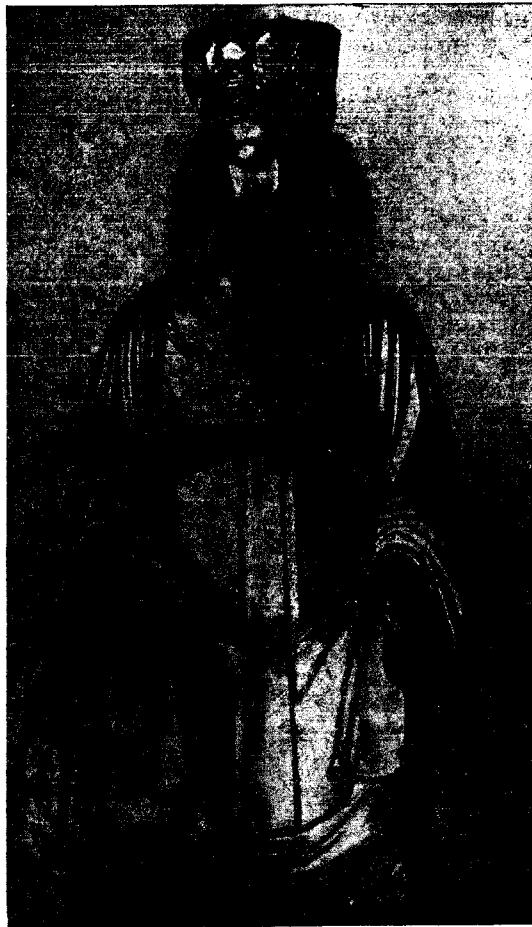
Dios de la riqueza (T'sai-ch'en). París, Museo Guimet



Kuan-ti, dios de la guerra. París, Museo Guimet

tador Chang-So-lin, le han ofrecido sacrificios oficiales con extraordinaria pompa y esplendor. Para la masa, en cambio, Kuan-ti es un dios taoísta, un gobernador, un protector del pueblo, que tiene especialmente encomendada la función de administrar justicia. De aquí que el fervor popular se acuerde de él con preferencia cuando se trata de formular quejas bien contra los espíritus — demonios, enfermedades, etc. —, bien contra los humanos — funcionarios desleales, bandidos, estafadores etc. —. Entonces, Kuan-ti, para castigarlos, envía a su escudero Cheu-t'sang, o recurre al dios del Trueno o a otras divinidades.

Además, Kuan-ti es famoso como profeta. En la mayoría de los templos a él dedicados existen los aparejos necesarios para este objeto: ochenta y una fichas numeradas — según otros, son setenta y cuatro —, dispuestas en un estuche formado por un enorme bambú que se ha vaciado previamente y cerrado luego por un extremo. El suplicante que tiene deseos de co-



El agente del Cielo (T'ien-Kuan). París, Museo Guimet

nocer lo por venir o el desenlace de una enfermedad de un pariente suyo, o el resultado de un viaje, un matrimonio, un nacimiento, etc., se arrodilla ante la imagen del dios, y, cogiendo con ambas manos el estuche, lo agita hasta que una de las fichas caiga al suelo. En el templo hay también un registro en el que, frente a cada número de los que figuran en las fichas, se encuentra la predicción, expresada corrientemente en una forma poética basta, en estilo sibilino. Este registro se consulta partiendo del número que ha correspondido en suerte. En algunos santuarios las predicciones suelen imprimirse en hojas sueltas, y el sacerdote entrega al suplicante la que corresponde a su ficha. Es ocioso añadir que todo esto se hace contra el pago de una módica cantidad, designada, por eufemismo, Hiang-huo-t'sien, «dinero destinado a conservar el fuego del incienso».

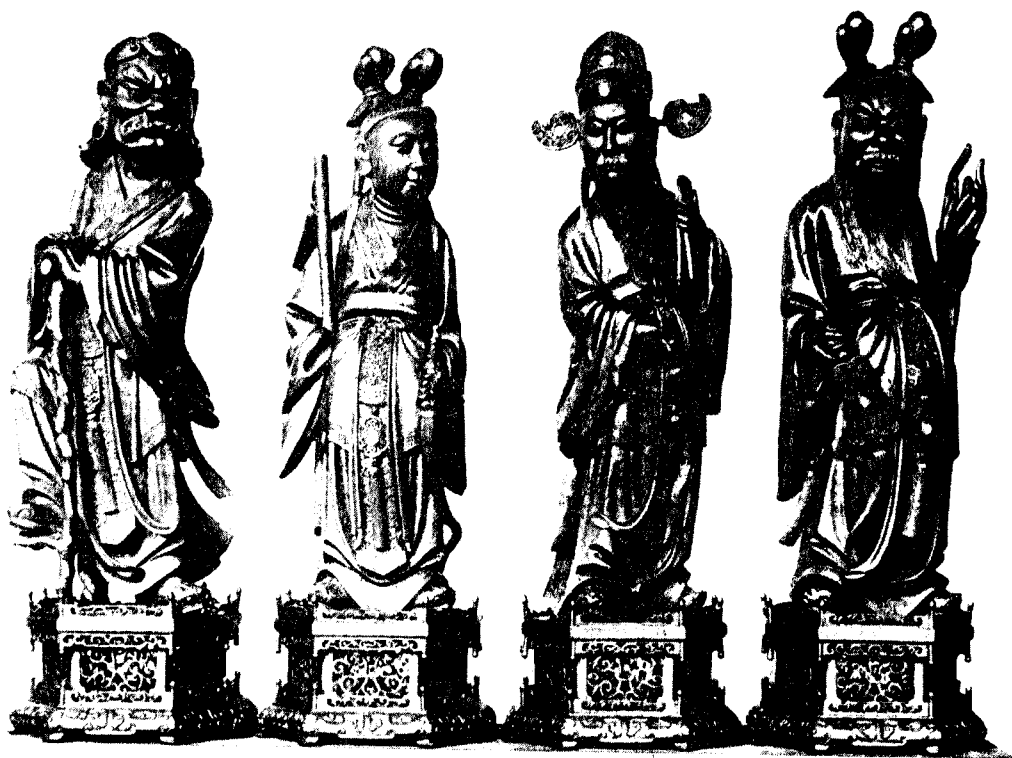
Kuan-ti era un general del país de Han, que vivió en la época de los Tres Reinos con el nombre de Kuan Yu. Se hizo famoso por su fide-

dad y rectitud, y, tras ser hecho prisionero por el país rival de Wu, murió decapitado el año 220. Su celebridad arranca, sobre todo, del *Relato de los Tres Reinos*, donde se cuentan sus maravillosas aventuras, y de las obras de teatro basadas en esa narración novelesca. En las representaciones que de él se conservan aparece siempre tal como allí se le describe: vestido de verde y con un rostro encarnado como la azufaija. Suele ir acompañado de su escudero T'cheu T'sang y de su hijo Kuan Hing, y en sus templos puede verse con mucha frecuencia la estatua de su caballo.

Otro exorcista de demonios y malos espíritus es el «Señor supremo del Cielo sombrío» (Hiuang-t'ien Chang-ti), que es, al propio tiempo, el regente del Agua. En cierta ocasión se apareció al emperador Huei-tsong bajo el aspecto de un hombre de estatura colosal, con los cabellos sueltos, vestido de negro y protegido con una coraza de oro. Sus pies desnudos se apoyaban



Pa-sien (ocho Inmortales). Pintura de Kao-Yun (siglo XVI). París, Museo Guimet. (Fot. Giraudon)



Los ocho Inmortales. Estatuillas de madera (siglo xviii). París, Museo Guimet. De izquierda a derecha: T'ie-Kuai Li, T'sao Kuo-kieu, Lan T'sai-ho, Han Chong-li.

sobre una tortuga aferrada por una serpiente, y todavía hoy se le representa de este modo.

Los ocho Inmortales (Pa-sien). Los ocho Inmortales no son dioses en el sentido estricto de la palabra, sino más bien personajes legendarios que alcanzaron el rango de inmortales a fuerza de practicar la doctrina taoísta, por lo que tienen derecho a asistir a los banquetes que ofrece la Señora Wang, esposa del Augusto de Jade.

Estos ocho personajes no tienen nada en común, y resulta difícil ver en qué se basaron los taoístas para hacer de ellos un grupo casi inseparable. Su nombre aparece en el folklore en la época de la dinastía Yuan (conocida como "dinastía mogol"), hacia los siglos xii o xiv, y luego se difundió, a nuestro juicio, gracias al teatro. Los ocho Inmortales suelen figurar en el séquito del dios de la Longevidad, y son los siguientes:

Han Chong-li, representado generalmente como un hombre de edad madura, algo barrigudo y de aire desenvuelto. Su nombre sería Chong-li, y debió de vivir en tiempos de la dinastía de los Han, denominaciones que se fundieron luego en una sola.

Chan Kuo-lao es un anciano, conocido sólo por su asno mágico, que podía recorrer decenas

de millares de leguas al día. Al descansar se doblaba como una hoja de papel.

Lan T'sai-ho, cantor ambulante, vestido de harapos y calzado sólo de un pie. Recorría las calles cantando. Un día subió a los cielos transportado por una cigüeña.

T'ie-Kuai Li (es decir, «Li de la Muleta de hierro»), asceta, formado por Lao-tse y otro Inmortal, el señor Wan-k'iu. Un día en que, como de costumbre, T'ie-Kuai Li debía dirigirse a casa de Lao-tse, sólo fue a verlo su alma. Dejó su cuerpo al cuidado de un discípulo suyo, por espacio de siete días, con orden de quemarlo si, transcurrido ese plazo, no había regresado. El sexto día, habiendo caído enferma la madre del discípulo, éste, afanoso por verla, entregó a las llamas el cuerpo de su maestro. Cuando, más tarde, volvió el alma de Li, se encontró con que no tenía cuerpo donde habitar, por lo que fue a instalarse en el de un mendigo muerto de hambre. Por eso T'ie-Kuai Li es representado como un menesteroso que lleva una enorme calabaza colgada a la espalda y se apoya en una muleta de hierro.

Han Siang-tse, que fue iniciado en la doctrina por Lu Tong-pin, del que trataremos más adelante; T'sao Kuo-kieu — convertido por Han Chong-li y Lu Tong-pin — y Ho-sien-ku



Los ocho Inmortales. Estatuillas de madera (siglo XVIII). París, Museo Guimet. De izquierda a derecha : Chan Kuo-lao, Han Siang-tse, Lu Tong-pin, Ho-sien-ku

(es decir. « la Doncella Inmortal Ho »), que subió al cielo en pleno día, son representados, respectivamente, con los rasgos de un muchacho con riquísimo atuendo y con el tocado de los jóvenes señores, los de un hombre vestido de mandarin, y los de una doncella que lleva en la espalda una flor de loto.

Lu Tong-pin, el último de los ocho Inmortales, es el que cuenta con más leyendas. Dícese de él que gusta de pasearse entre los humanos adoptando una forma cualquiera, de lo cual se aprovecha para jugar malas pasadas a los malvados y recompensar a los buenos. Una de las más conocidas leyendas de Lu Tong-pin es la que refiere la historia de su conversión : *Huang-liang-mong*, el « Sueño del Sorgo amarillo », que sirvió también de tema para una obra teatral. Cuando sólo era un joven estudiante, Lu Tong-pin detúvose cierto día en una posada donde encontró a un Inmortal que ocultaba su personalidad bajo un disfraz, y con el que entró en conversación. Luego se fue a dormir y vio en sueños toda su vida : primero le sonrió la fortuna y fue colmado de honores, pero luego vivió las peores desventuras hasta morir de modo miserable a manos de un bandido. Al despertar, Lu Tong-pin decidió renunciar al mundo.

Otra leyenda no menos conocida explica cómo consiguió convertir, después de tres intentos, a la cantante Peonia blanca, mostrándose ante ella cada vez con un aspecto diferente. Este Inmortal es representado como un hombre de letras : en una mano lleva un espantamoscas, y en la otra, una espada — la Espada Volante —, con la que dio muerte al Dragón Amarillo que lleva en la espalda.

DIVINIDADES DE LAS PROFESIONES

Además de las divinidades que acabamos de estudiar, y que son objeto de un culto general, el panteón chino cuenta con gran número de dioses privativos de una determinada clase social e incluso de una profesión particular. Ello determina que su cantidad sea considerable, por lo que renunciemos a enumerarlos todos. Nos limitaremos, pues, siguiendo a Maspéro, a una mención parcial.

Divinidades de los artesanos. Por lo general los artesanos eligen como patronos a personajes considerados como los inventores de las diversas industrias o técnicas. Así, el general

Suen Pin — que vivió en el siglo IV a. de J. C. —, por haberle sido amputados los dedos de los pies y tratar de esconder la mutilación enfundando sus extremidades inferiores en vainas de cuero, se convirtió en el dios de los remendones. T'sai Luen, considerado como inventor del papel en el siglo I de nuestra Era, es el dios de los papeleros, y de honores análogos gozan, en su esfera, Yi-ti, el primero que fabricó el vino; el general Meng T'ien, que inventó el pincel, y T'sang Ki, que fue el inventor de la escritura, por lo cual lo eligieron como patrono los cuentistas públicos.

Otros patronos deben su elección a la circunstancia de haberse distinguido en sus profesiones o al simple hecho de haber adoptado una determinada profesión. Tal ocurre con Fan Kue, del cual, antes de que se convirtiese en el brazo derecho del fundador de la dinastía Han, ejerció la baja profesión de desollador de perros, motivo que apreciaron los carniceros para elegirlo como patrono. El patrono de los carpinteros es Lu pan, de quien se cuenta que fabricó un prodigioso halcón de madera que incluso podía volar. Los ladrones escogieron a Son Kiang, célebre bandido del siglo XII, y hasta las rameras se preocuparon de tener su patronazgo, que en algunas regiones de China, es P'an Kin-lien, una desvergonzada viuda a quien su suegro dio muerte para poner fin a su vida lasciva.

A menudo, los artesanos se contentan con una divinidad anónima, por ejemplo, el «dios de la Lanzadera», de los tejedores, y «el de los Árboles de los Jardines», de los jardineros.

Divinidades del mar. El mar, como el resto del universo, está sometido también a la autoridad suprema del Augusto de Jade. Los chinos, empero, no lo han divinizado, lo que tampoco han hecho con los otros elementos de la Naturaleza, si bien reconocen a determinadas divinidades tutelares de los navegantes. La más popular de éstas, y al propio tiempo la de más elevada dignidad, es la «Emperatriz del Cielo» (T'ien Heu), que no se ha de confundir con la reina-madre Wang, esposa del Augusto de Jade.

Antes de que fuese promovida al rango de inmortal, T'ien Heu era una muchacha de la Isla de Mei-cheu, famosa por su piedad. Tenía cuatro hermanos, todos marinos, que navegaban en barcos distintos. Un día en que se hicieron a la mar, la joven sufrió un síncope y estuvo largo rato sin sentido hasta el punto de que se creyó que había muerto. Recurriendo a enérgicos reactivos, se logró al fin reanimarla, pero tan pronto como hubo salido de su sueño letárgico, empezó a suspirar y lamentarse de haber sido despertada. Al poco rato llegaron tres de sus hermanos y explicaron que, sorprendidos durante su viaje por una violenta tempestad, fueron salvados por su hermana, que se les apareció en plena tormenta y los libró del peligro de pe-

recer ahogados. Sólo del cuarto hermano no se volvió a saber nada. La joven había sido desperdada poco tiempo antes de que pudiera socorrerlo.

Después de su muerte, que le sobrevino a poco de haber realizado aquel prodigio, la doncella de Mei-cheu dio repetidas pruebas de la eficacia de sus intervenciones asistiendo a marineros en peligro, ayudando a la captura de piratas o conjurando temibles sequías, por lo que su culto fue cada vez más en aumento. Elevada primero a «Princesa del Favor sobrenatural», fue promovida, en el siglo XVI, a la dignidad de reina, y en el XVIII recibió la investidura suprema de Emperatriz del Cielo.

En las representaciones aparece como una mujer sentada, ya sobre las olas, ya en un trono; cubre su cabeza con el bonete imperial, y en la mano lleva un cetro o una tablilla.

Divinidades rústicas. Según el ritual de Confucio, los chinos reconocen un dios del Sol, al que asocian un dios del Trabajo y un dios de las Cosechas, divinidades todas de carácter impersonal y sin relieve mítico, y que

eran invocadas no ha mucho, solemnemente, en distintas épocas del año. Así, el sacrificio que en primavera y otoño ofrecía el Emperador al dios del Sol, estaba rodeado de la misma pompa que el que dedicaba a la divinidad del Cielo, y con motivo de celebrarse la festividad del dios de los Trabajos del campo, el Emperador en persona empuñaba la mancuerna del arado y trazaba el primer surco.

Junto a esas divinidades oficiales, los campesinos rendían culto a otras, de un carácter más popular. El antiguo dios de los granos, el Príncipe Mijo (Heu-tsi), fue suplantado por el Príncipe Celeste Lieu, que tenía encomendadas las funciones de intendente de los Cinco Cereales. Contra el granizo era invocado el dios Huchen, que podía desencadenar dicha calamidad o retenerla a voluntad; contra la langosta recurría al Gran General Pa-cha, representado como un hombre de pico y patas de ave, con pun-



El príncipe Grano de Mijo (Heu-tsi). Estatuilla de bronce. París, Museo Guimet

tiagudas garras en las manos y cubierto con un simple faldón. El ganado estaba bajo la protección del dios de la Ganadería, secundado por el Rey de los Bueyes y el Cerdo Trascendente, que fueron en vida temibles gigantes. El primero aterrorizaba a sus enemigos con su enorme cornamenta y sus orejas de búfalo, hasta que pudo someterlo la Señora Niu Kua pasándole una cuerda mágica por la nariz. En cuanto al Cerdo Trascendente, no menos feroz y repulsivo, con su negra cara, tuvo la audacia de tragarse al propio sobrino del Augusto de Jane, Eul Lang, pero éste acabó por matarlo.

La cría del gusano de seda está bajo los cuidados de la Señora Cabeza-de-Caballo, cuya leyenda es bastante curiosa. Hallándose la joven sumida en el mayor desconsuelo porque unos piratas habían raptado a su padre, y llevando ya varios días sin probar alimento, su madre prometió desposarla con aquel que consiguiese descubrir el paradero del desaparecido. Oyó esto el caballo, y, enamorado de su joven ama, partió veloz en busca del raptado, al que logró traer sobre sus lomos. Pero cuando fue a reclamar el pago por su servicio, el padre se encolerizó de tal modo que, después de dar muerte al infortunado animal, le arrancó su piel y la puso a secar al sol. Algunos días más tarde pasó la joven por aquel lugar, y cuál no sería su sorpresa al ver que el pellejo se encabritaba y se arrojaba sobre ella. Pero el Augusto de Jade, velando por su vida, la metamorfoseó en gusano de seda y se la llevó al cielo. Desde entonces, la Señora Cabeza-de-Caballo está junto al dios soberano y figura entre sus concubinas.

EL INFIERNO

Como ocurre con toda la mitología china, en los infiernos se puede ver una mezcla de taoísmo y budismo, con la particularidad de que aquí predominan sensiblemente las características del infierno búdico.

La noción del infierno, tal como se presenta actualmente entre el pueblo, debe su difusión, a nuestro entender, al predominante influjo de ciertos pasajes de relatos novelescos como el *Viaje a Occidente* y la *Vida de Yueh Fei* — un general de la época Song, que fue asesinado por orden del primer ministro T'sin Hoei —. En la primera de estas obras, el emperador T'aitson de los T'ang, falsamente acusado de haber dado muerte a un rey dragón, desciende a los infiernos, algunos de cuyos compartimientos recorre antes de volver a la vida. En la segunda, un hombre de letras, al morir Yueh Fei, dirige una queja a los dioses, reprochándoles su falta de justicia. Entonces, el Rey de los Infiernos lo llama a su presencia y lo acompaña a visitar sus dominios, para demostrarle que los malos reciben el castigo merecido, y los buenos son recompensados.

Los Reyes Yama (Yen-wang). Según la versión más difundida, hay dieciocho infiernos, colocados bajo la jurisdicción de diez tribunales. Presiden éstos los Che-tien-yen-wang, los Reyes de los Diez Tribunales — las palabras Yen-wang guardan estrecha relación con el nombre Yama con que era conocido el dios indoiranio de los muertos —, y cada infierno está destinado, con sulpicios idóneos, a castigar delitos bien definidos.

El primero de los diez Reyes Yama es dueño absoluto de los Infiernos, preside el primer tribunal y está bajo la dependencia directa del Augusto de Jade y del Gran Emperador del Pico del Este. Él es quien recibe el apelativo popular de Yen-wang-ye («el Señor Rey Yama»), aunque en realidad el verdadero Rey Yama, por ser demasiado pródigo y apiadarse en exceso, fue desposeído de su cargo por el Augusto de Jade, que le confió la presidencia del quinto tribunal. Corre a cargo del primer Rey Yama el recibir las almas de los muertos, examinar los actos de su vida pasada y, si ha lugar, entregarlas a la competencia de los demás reyes para su castigo. De los nueve restantes, ocho entienden en lo relativo a las almas criminales. Así, el segundo rey es el encargado de los viles mediadores y alcahuetas y de los médicos ignorantes; el tercero, de los malos mandarines, los falsarios y los calumniadores; el cuarto, de los avaros, los monederos falsos, los comerciantes sin honor y los blasfemos; el quinto, de los asesinos, los incrédulos y los lujuriosos; el sexto, de los sacrílegos; el séptimo, de los saqueadores de sepulturas y de cuantos han vendido carne o comida humana; el octavo, de los que han faltado a sus deberes filiales; el noveno, de los incendiarios, además de encargarse de la Ciudad de los Fallecidos por accidente; por último, compete al décimo rey la Rueda de la Transmigración, o sea, procurar que el alma que va a reencarnarse encaje bien en el cuerpo que le ha sido asignado.

(Según otra versión, cada rey juzga a las almas que van pasando sucesivamente ante los distintos tribunales, y al Rey de la Rueda de la Transmigración le corresponde decidir sobre la forma en que renacerá el alma juzgada.)

Indudablemente, los suplicios empleados son muy numerosos y variados. Cada delito tiene su castigo apropiado, a veces muy lógico. Así, a los blasfemos se les arranca la lengua; a los avaros y a los mandarines prevaricadores se les obliga a tragarse oro y plata en fusión; otras almas, culpables de faltas más graves, son arrojadas sobre montañas en las que se han colocado espadas con la punta vuelta hacia arriba, o sumergidas en aceite hirviendo, o atadas a una enorme viga de hierro, hueca, y puesta al rojo vivo; por último, algunas son pasadas por la rueda de molino, o aserradas por la mitad, o despedazadas.

En torno a los Reyes del Infierno, y en calidad de ejecutores de sus sentencias, pulula una infinidad de satélites, representados como hombres con el torso desnudo, con dos jorobas en la frente — que en realidad son unos cuernos — y blandiendo una maza con garfios o un tridente. Los Reyes Yama son representados con traje imperial, como el Augusto de Jade o el Emperador del Pico del Este, y en las imágenes de los libros de edificación se distinguen unos de otros sólo por la inscripción que llevan.

El bodhisattva Kehitigarbha (Ti-t'sang Wang-p'u-sa). Pero se preguntará: en un mundo de ultratumba como éste, lleno de implacables justicieros, ¿no hay lugar para la conmiseración? La respuesta es, a pesar de todo, afirmativa; las diversas regiones infernales son recorridas incesantemente por una divinidad benévola y compasiva: el bodhisattva Kehitigarbha — en chino, Ti-t'sang Wang-p'u-sa —, cuya misión principal consiste en salvar las almas pecadoras que acuden a él. En su vida terrena fue Ti-t'sang un joven brahmán que hizo voto de salvar a todos los seres hundidos en el pecado, y consagró a la realización de este deseo sus existencias sucesivas, que fueron innumerables. Por su espíritu de sacrificio adquirió tales méritos que Buda confió a su cuidado a todos los hombres y dioses, «para que no los dejase caer en un nacimiento maligno, por un solo día o una sola noche». De aquí que cuando muere una persona se invoque, en China, a este dios, para que acuda en ayuda del alma del fallecido. Su nombre, Ti-t'sang, es la traducción del sánscrito Kehitigarbha. En las imágenes se nos muestra como un bonzo, ya con la cabeza afeitada como los monjes hindúes, ya ciñendo sus sienes la corona de ceremonia de los bonzos chinos. Lleva en su mano derecha la vara de metal, adornada con sonoros anillos, que es propia de los religiosos budistas, y en su izquierda vemos la perla preciosa que ilumina con su fulgor los caminos infernales.

La vida de las almas en los infiernos. Cuando un hombre, según el registro de Vida y Muerte que obra en poder del Rey Yama, llega al fin de su existencia terrestre, dicho rey despacha a dos de sus satélites con orden de apoderarse de su alma y conducirla ante los tribunales infernales. Estos emisarios, llamados Cabeza de Buey (Niu-t'eu) y Cara de Caballo (Ma-mien), se personan en el domicilio del designado y se lo llevan. Con tal motivo se pone de manifiesto la utilidad de los dioses de la Puerta, pues ellos son los encargados de verificar la autenticidad del mandato de ambos satélites. Una vez comprobado este extremo, se les franquea la entrada.

Dícese también que a Cabeza de Buey y a Cara de Caballo no los envía el Rey Yama,

sino el dios de las Murallas y Fosos, que tiene anotados en su registro cuantos habitan en su demarcación. Otra versión — la mitología del Infierno es bastante confusa — sostiene que los personajes a quienes incumbe la misión de llevarse los muertos son los dos seres Sin Duración (Wu-t'chang), blanco el uno y negro el

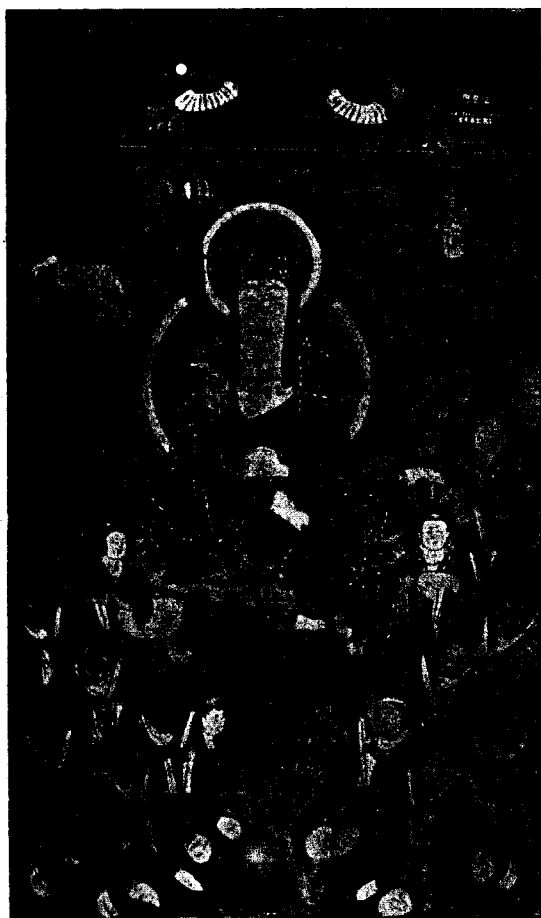


Ti-t'sang (Kehitigarbha), el Misericordioso. Pintura hallada en Tuen Huang. París, Museo Guimet

otro, conocidos como «los Enviados que se apoderan de las almas» (K'eu-huen-che-che-). En los templos, que a veces guardan alguna estatua suya, aparecen representados estos personajes con sendas vestiduras, blanca y negra, que les llegan hasta los pies, un sombrero alto, terminado en punta, una cuerda en torno al cuello, y la lengua afuera.

Sean cuales fueren los encargados de tal misión, el alma, que al dejar su envoltura carnal conserva una forma aparente, es conducida primero ante el dios de las Murallas y Fosos, quien la somete a interrogatorio y la

retiene un poder por espacio de cuarenta y nueve días, terminados los cuales la deja en libertad o le impone un castigo, consistente en azotes o en llevar un collar de hierro, según la falta que haya cometido en vida. A veces, por semejanza de nombres o por otro error cualquiera, el alma que los satélites se llevan con-



Estatua sedente de Bodhisattva

signo no es la que han ido a buscar. Entonces el dios la reintegra a su lugar de origen y le permite habitar nuevamente el cuerpo de donde había salido. Quizá por este motivo los chinos retienen en su domicilio los cadáveres de sus deudos durante varios días — el plazo oscila entre siete y cuarenta y nueve — antes de inhumarlos.

Después del día cuadragésimo-nono, el dios de las Murallas y Fosos devuelve el alma al Rey Yama, el cual examina primero el registro donde figuran cuantas acciones, buenas o malas, ha llevado a cabo el alma en vida, y luego, si ha lugar, la devuelve a aquel de entre los Reyes

Yama a quien compete castigar el delito del que es acusada. En cuanto a las almas que tienen en su haber acciones meritorias, como las de los hijos buenos, de los súbditos fieles, de los creyentes y de las personas caritativas, éstas se dirigen, según los casos, a la tierra de la Extrema Felicidad del Occidente, en el seno de Buda, o al Monte K'uen-luen, donde moran los Inmortales, o bien comparecen directamente ante el décimo Rey Yama para que provea a su reencarnación en una segunda existencia.

Volviendo al tema de las almas que han pecado, éstas pasan, sucesivamente, por cada uno de los reyes Yama, quienes las castigan por el delito que compete a su esfera, y es creencia popular que las personas que han cometido delitos muy graves deben sufrir en su vida de ultratumba todos los suplicios infernales. Tal fue el caso — según se cuenta — del ministro T'sin Hoei, que ya hemos mencionado, y de este medio se vale el pueblo para satisfacer la aversión que le inspira un personaje particularmente execrado. Después de cada suplicio, el alma retorna a su forma primera para sufrir el siguiente. De esta manera, si fue cortada en pedazos, sus fragmentos vuelven a juntarse, y si fue arrojada a un caldero de aceite hirviendo, vuelve a vivir tan pronto como es extraída de su interior. Y cuando el alma ha recorrido la serie de castigos a que se ha hecho merecedora por sus pecados, se presenta ante el segundo Rey Yama, quien decide en qué forma — hombre o animal — habrá de renacer. Hay seis vías de nacimiento, según la teoría budista: tres favorables, las cuales llevan a nacer en el seno de los dioses, entre los hombres y entre los asura — especie de demonios —, y tres adversas, que llevan a renacer en el infierno, entre los demonios famélicos y entre los animales. Sin embargo, el vulgo cree que el volver a nacer en el seno de los humanos no tiene ni mucho menos el carácter de una recompensa, pues el alma de un hombre puede ser condenada a renacer en un cuerpo de mujer — téngase en cuenta que en la Antigüedad las mujeres eran consideradas como inferiores a los hombres — o en el de un lisiado, de un mendigo, etc., mientras que otras veces puede renacer en forma de un animal, sin haber pecado. Cuéntanse sobre esto muchas historias. Una de ellas refiere que un hombre que había recibido en préstamo cierta cantidad de otra persona, murió sin haber podido satisfacer su deuda. Después de su muerte pidió al Rey Yama la gracia de volver a la vida, en forma de un potro, en el círculo familiar de su acreedor; mas a poco de nacer, su amo lo vendió por una suma igual a la cantidad que se le adeudaba. Una vez efectuada la venta, el potro murió, y el alma que lo ocupaba fue a presentarse nuevamente a los tribunales del infierno para ser juzgada. Otro relato — muy parecido al «Sueño del Sorgo amarillo», ya citado al

hablar del Inmortal Lu Tong-pin — cuenta que, deambulando por el interior de un templo, cierto hombre de letras recién aprobado en los exámenes imperiales, entró en la celda de un bonzo a descansar y quedó dormido. Soñó que había sido nombrado gran dignatario y se había enriquecido con el mal uso del dinero cuya custodia se le confiara. Después de su muerte — siempre en sueños — fue condenado a tragar oro fundido en cantidad equivalente a aquella de la que se apropió indebidamente, y luego volvió a nacer en una familia de mendigos en forma de muchacha que, al llegar a núbil, fue vendida como concubina a un hombre de letras. Se despertó cuando soñaba que había muerto por segunda vez. Entonces, al ver cuán vanos eran los honores de este mundo, se retiró a una montaña en busca de la Vía suprema.

El hecho de que las almas se reencarnen en un animal no significa que pierdan sus sentimientos humanos. Renacida en forma de un gallo o de un cerdo, el alma percibiría con sensibilidad humana el sufrimiento por que pasa el animal al ser desollado, e incluso llega a percibir las cuchilladas en su carne al hacerlo pedazos. Lo que no podrá hacer será expresar sus sufrimientos en lenguaje humano, del que no le es posible servirse por haber ingerido el «Caldo del Olvido» (Mi-huen-t'ang). Este brebaje lo fabrica la Señora Meng, que tiene su morada a la salida del Infierno, de suerte que todas las almas que se dirigen a la Rueda de la Transmigración, al pasar ante su puerta han de beberlo, quiera o no, para que se borre en ellas todo recuerdo de su vida anterior, de su entrada en la región infernal y hasta de su lengua. Hay leyendas relativas en nacimientos prodigiosos, como la del niño que supo hablar desde que llegó a este mundo, porque el alma que habitaba su cuerpo pudo burlar la vigilancia de los guardianes infernales y pudo escaparse de beber el Caldo del Olvido. Cuando se ha ingerido la pócima, si el alma debe renacer en forma de un animal, los satélites de los tribunales arrojan sobre sus hombros una piel de la especie a la que en adelante va a pertenecer, y luego es conducida al Puente del Dolor (K'u-t'chu-k'iao), que atraviesa un río cuyas aguas son de color bermellón. Desde este puente es empujada al vacío, y la corriente la arrastra hacia su nuevo destino. Cuéntase también que el alma se encarama a la rueda de la Vida y de la Muerte, la cual, al girar, la despidió hacia la tierra. El citado relato dice, a este propósito: «Después de andar algunos pasos vio, colocada en un soporte, una viga de varios pies de perímetro, que sostenían una enorme rueda de extraordinarias dimensiones. Surgían de sus radios llamas de cinco colores, y el cielo todo se iluminaba con su resplandor. Obligada por los golpes que le daban los demonios, el alma subió a la rueda, y tan pronto como hubo saltado con los

ojos cerrados, sintió que el artefacto giraba bajo sus pies y tuvo la impresión de caerse. Una sensación de frescor invadió todo su ser, y al abrir de nuevo los ojos se vio en un cuerpo de niño ».

En otro cuento, traducido por el Dr. P. Wiegner, figura la siguiente descripción: «Todo era confuso para él: su cuerpo era zarandeado por el viento, hasta que de pronto, al pasar por una puerta de color bermellón, cayó en un profundo lago de diez mil toesas sin experimentar dolor alguno, aunque sintió que su cuerpo se volvía estrecho y no era ya el mismo. Cuando acabó de caer, sus ojos estaban cerrados y no podía abrirlos. Resonaba en sus oídos la voz de su padre y de su madre. En una palabra, se creía juguete de un sueño ». En este relato, como en el precedente, trátase de un alma que renace en el cuerpo de un niño. Sin duda alguna, la impresión es muy otra, y mucho más desagradable si su destino es un cuerpo de animal.

Rasgos característicos del Infierno. El Infierno constituye todo un mundo aparte, con sus ciudades y sus campos. Su capital es Fongtu, para penetrar en la cual las almas de los muertos franquean una enorme puerta, denominada Puerta de los Demonios (Koci-men-kuan). Esta ciudad contiene los palacios de los Reyes Yama, los diversos tribunales, las cámaras de suplicio y las casas que habitan los funcionarios — satélites infernales — y las almas en espera de renacer. Por el lado opuesto a la Puerta de los Demonios, la ciudad está circuida por una corriente de agua llamada Río Como (Nai-ho), cuyas orillas están unidas por tres puentes: uno, de oro, lo utilizan los dioses; otro, de plata, las almas de los hombres virtuosos, y el tercero, las almas que carecen de mérito o las de simples criminales. Mide este puente varias leguas de longitud por sólo tres palmos de ancho; no tiene balaustrada, y, por ello, las almas culpables de crímenes de importancia, así como las de los que profanaron trajes de púrpura o las de las mujeres que no respetaron a sus padres políticos o siguieron vías deshonestas, cuando han de atravesarlo caen al agua sin remedio y son presa de voraces serpientes de bronce y perros de hierro, que las muerden y despedazan.

Las almas de los muertos no sólo son responsables de las acciones realizadas durante la vida por la que acaban de pasar, sino incluso de aquellas que, perteneciendo a una existencia anterior, no fueron, por algún motivo, debidamente castigadas. Y como no pueden tenerlas frescas en la memoria, pues quedaron borradas por el Caldo del Olvido que bebieron en sus distintas estancias en el Infierno, son conducidas, cuando ello es necesario, ante el inmenso Espejo de los Malos (Nie-King-t'ai), que está colocado en el tribunal del primer Rey Yama. En él se ven las almas con el rostro que tenían en su vida anterior, y también pueden contemplar el cri-

men que cometieron. El Rey Yama se vale de esas imágenes para dictar su fallo.

No lejos de Fong-tu se encuentra la Ciudad de los Muertos por Accidente (Wang-t'seu-cheng), que depende del noveno Rey Yama. Allí son enviados cuantos han muerto antes de la fecha inscrita en los Registros de Vida y Muerte,



La Reina de Occidente (Si-Wang-Mu). Estatuilla de bronce. París, Museo Guimet

tanto si se han quitado la vida como si la han perdido en accidente. Estas almas se ven forzadas a vivir allí eternamente como demonios hambrientos, sin más posibilidad de renacer que la que supone el tener quien las reemplace. Así, el alma de un ahorcado debe presentar a la de otro ahorcado, y la de un ahogado, a la de otro ahogado. Para hallar su sustituta les está permitido a estas almas, después de permanecer tres años en las regiones infernales, volver libremente a la tierra y visitar los parajes en que abandonaron su cuerpo mortal, donde se las ingenian para que los hombres que por allí pasan mueran de la misma muerte. Ésta es la razón por la cual los chinos ponen buen cuidado en evitar los lugares en que ocurrió un suicidio o un accidente con pérdidas de vidas humanas, temerosos de verse atacados por el alma del muerto.

En la ciudad de Fong-tu existe un elevado terraplén que depende del quinto Rey Yama. Es el Terraplén desde el que cada uno puede contemplar su aldea (Wang-Kiang-t'ai), y al que son conducidas las almas por última vez para contemplar el estado en que quedaron sus familias a su muerte, las desgracias que dicha muerte trajo consigo, y el llanto y desconsuelo de sus deudos.

El Paraíso chino. Ya hemos visto cómo las almas de los justos, cuando no son enviadas por el segundo Rey Yama a una nueva existencia, se encaminan al Monte K'uen-luen, donde moran los Inmortales, o a la Tierra de la Suma Felicidad del Occidente, en el seno del Buda Amitabha.

El Monte K'uen-luen es muy semejante al Olimpo de los giegos, pero así como éstos imaginaron la residencia de sus dioses en una montaña de su propio país, los chinos, en cambio, la sitúan en un monte fabuloso, muy alejado de la tierra, en el centro mismo del universo.

La soberana de esta región es la Reina de Occidente, la reina madre Wang, esposa del Augusto de Jade. Su palacio, que se eleva en la cumbre de la montaña, consta de nueve pisos. Construido enteramente de jade, rodéanlo hermosos jardines, en los que crece el Melocotonero de la Inmortalidad. En él viven los Inmortales, en una serie inacabable de banquetes y juegos, y también pueden residir allí los humanos a quienes los dioses, para recompensar sus méritos, permitieron gustar en su existencia terrestre de aquel maravilloso fruto. Cuando, según el decreto inscrito en el libro de los destinos, suena para ellos la hora de abandonar el mundo, ofrecen a los hombres sólo la apariencia de la muerte. En realidad, se han contentado con abandonar su cuerpo perecedero, para proseguir en el Monte K'uen-luen una existencia que no tendrá fin.

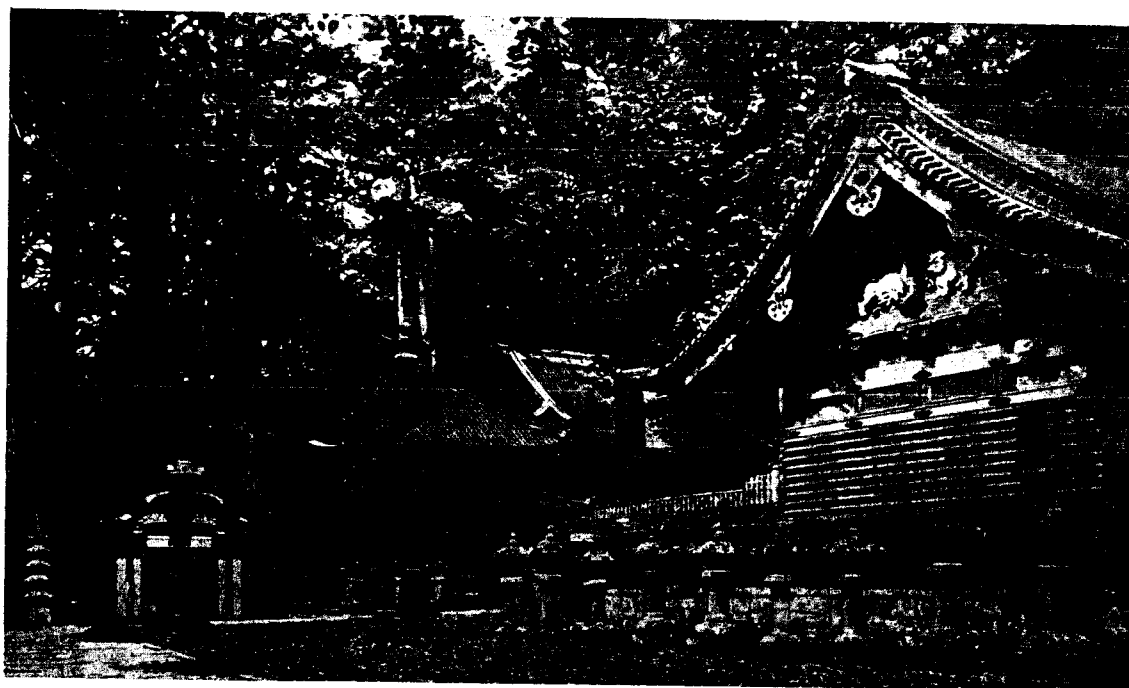
Los demás justos admitidos a gozar de las venturas de la vida eterna se trasladan a la Tierra de la Suma Felicidad del Occidente. Este paraje, situado en el extremo occidental del Universo, está separado de nosotros por una infinidad de mundos parecidos al nuestro. Es un lugar de delicias, cerrado por todos lados y embellecido con siete gradas en forma de terraza, que contienen siete hileras de árboles, cuyas ramas, hechas de piedras preciosas, resuenan armoniosamente acariciadas por la brisa. Hay allí estanques cubiertos de loto, su fondo está formado por arenas de oro, y sus márgenes son siete joyeles. Canoras aves multicolores celebran con sus trinos las cinco Virtudes y las Doctrinas excelesas, y el suelo está cubierto por una lluvia de flores. En este Edén, los bienaventurados llevan una existencia enteramente ordenada a la piedad: « Cada día, con la aurora, van a ofrecer flores a todos los Budas de los demás mundos, y a las horas de comer regresan

al suyo ». Cuanto llega a sus oídos — el canto de los pájaros, el zumbido del viento entre los árboles de piedras preciosas — les evoca a Buda, la Ley y la Comunidad. Terminaron ya las migraciones, llenas de peligros. En lo sucesivo no conocerán nuevas existencias.

Dichosos, pues, quienes durante su vida invocaron con fervor a Amitabha. Ninguna turbación los envolverá en la hora de la muerte,

pues Buda estará en persona a su vera, recibirá sus almas y las colocará en los lotos de los estanques, donde permanecerán en dulce clausura hasta el día en que purificadas de sus últimas manchas salgan de su flor, definitivamente abierta, a reunirse con los justos que moran en la tierra de la Suma Felicidad del Occidente.

U-I-Tai



Templo sintoico de Nikko (Isla de Hondo)

MITOLOGÍA JAPONESA

INTRODUCCIÓN

Fuentes de la mitología japonesa

Cuando los antepasados de los japoneses se instalaron en el archipiélago, procedentes, como se cree probable, de Corea, encontraron en él a los ainos, población con la que entraron en guerra y a la que rechazaron hacia el Norte, mientras que en las islas del Sur, especialmente en Kiu-su, tropezaron con diversas tribus, a las que sometieron y lograron asimilar. Cada una de las tribus tenía su jefe, que, como veremos más adelante, era frecuentemente una mujer — este hecho sorprendió a los chinos cuando, a comienzos de nuestra Era, entraron en relaciones con el Japón —. El Japón, además de su contacto con China, se relacionó con Corea, y esta vinculación primitiva ejerció sin duda influencia sobre el espíritu de su pueblo y dejó también huellas visibles en sus relatos mitológicos. Las tribus del Sur, con su género de vida marítimo, contribuyeron también a la constitución de la mitología japonesa, y lo mismo puede

decirse de las tradiciones locales de las distintas regiones.

Tradiciones orales. Este encabalgamiento de mitos locales, amalgamados con leyendas extranjeras, es lo que constituye la mitología en la forma en que nos la transmiten los textos, por lo cual es tan delicado su estudio. La dificultad es tanto mayor cuanto que los relatos míticos, por estar estrechamente vinculados a los orígenes de la familia imperial del Japón, no deben ser criticados o explicados de una forma demasiado racionalista por los estudiosos del país. Estos mitos se han conservado por tradición oral gracias a la corporación de los Katari-be, o «recitadores», cuya función consistía en declamar las antiguas leyendas durante las grandes fiestas sintoístas. Los autores japoneses creen que este cuerpo de recitadores estaba en estrecha conexión con los sacerdotes y sacerdotisas, que, poseídos por los espíritus divinos, narraban durante la ceremonia religiosa las remotas leyendas referentes a los dioses, la tribu o el territorio.

«Los Katari-be debieron de cantar sus canciones en los banquetes de la corte imperial o de las familias más importantes del país. Estos poemas narraban, sin duda, el origen de los dioses y de los antepasados» (1). A principios del siglo VIII, tales relatos fueron utilizados para compilar antiguas historias del Japón, a las que nos referiremos más adelante. Ya hemos dicho que las relaciones del Japón con China y Corea quedaron establecidas a comienzos de nuestra Era, según se desprende de los datos arqueológicos. También sabemos que la ciencia china, así como su escritura, fue introducida oficialmente en el año 405, cuando, desde Corea, llegó al país el sabio Wani. El budismo entró en 522, y, después de algunas vicisitudes, convirtiéndose en la religión del Estado; el emperador Yomei (585 a 587) fue el primer soberano que abrazó estas creencias extrañas. En 592 subió al trono la emperatriz Suiko, y un ferviente budista, el príncipe Shotoku, ocupó la regencia. Las costumbres extrañas fueron penetrando de tal modo en la vida japonesa, que, según se dice, durante una ceremonia sintoísta los descendientes de los coreanos pronunciaron unas palabras en chino. Desde luego, es lógico suponer que los eruditos que compusieron la historia del Japón y los escribas que tenían por misión escribirla en chino, sufrieron el influjo de su educación y modificaron y embellecieron las antiguas tradiciones de conformidad con las ideas chinas.

Fuentes escritas. Entre las fuentes escritas hay que mencionar, en primer lugar, el *Kojiki* («libro de las cosas antiguas o de las viejas palabras»). Advirtiéndolo el emperador Temmu (672-686) que las antiguas familias, enfrentadas unas con otras, modificaban las remotas tradiciones para establecer mejor sus derechos y privilegios, y que tales deformaciones significaban un grave peligro para la propia familia reinante, encargó a una comisión, en 681, que escribiera los viejos usos y tradiciones; pero a su muerte se interrumpió el trabajo. Asimismo, ordenó a una de sus sirvientas, Hieda-no-Are, dotada de portentosa memoria, que retuviese en su mente todas las leyendas antiguas. En 711, la emperatriz Gemmyo (707-715) confirió a O no Yasumaro el encargo de recopilar los relatos de Hieda-no-Are, proceder luego a una selección de los mismos y redactar las viejas tradiciones, dándoles forma de libro. La tarea terminó al año siguiente, y, con el nombre de *Kojiki*, fue presentado el trabajo a la emperatriz. Notemos, como dato curioso, las vacilaciones que tuvo O no Yasumaro acerca de la manera de escribir el texto. El compilador no quiso emplear exclusivamente el idioma chino por temor a que ello

desvirtuase el carácter de la narración; pero como aún no existía el silabario japonés y el autor se preciaba de ser un buen amante de su patria, ideó una solución de compromiso, consistente en escribir ora en chino, ora utilizando los caracteres chinos como equivalentes fonéticos de las sílabas; ello fue causa de graves complicaciones para la lectura de este texto. No hay que olvidar que «el *Kojiki* fue compuesto para fijar de modo definitivo — colocándolos por encima de toda controversia — la genealogía imperial por una parte, y, por otra, el legendario sintoísta, fuente del ritual y fundamento del Estado. En una palabra, se trataba menos de escribir una historia que de establecer una ortodoxia» (1).

La misma soberana dio también orden, en 714, de redactar una historia nacional. Cinco años más tarde, bajo el reinado de la emperatriz Genshō (715-726), el príncipe Toneri y O no Yasumaro compilaron en lengua china los anales del Japón, *Nihonshoki* (llamado también *Nihongi*), que presentaron a la emperatriz en 720. La primera parte de estos anales, titulada *Jindaiki*, «libros consagrados a las generaciones divinas», relata las leyendas mitológicas, con las distintas variantes que existían en la época.

En 807, Imibe no Hironari compuso y presentó al trono el *Kogoshūi* — florilegio de antiguas sentencias —, a fin de protestar contra los perjuicios que la familia Nakatomi causaba a la Imibe en lo referente al protocolo de los servicios religiosos. Hironari alegó varios mitos para confirmar que su familia conservaba fielmente las tradiciones antiguas, y que, por tanto, debía preceder a la de los Nakatomi. Estos mitos son idénticos a los recopilados en el *Nihonshoki* y en el *Kojiki*.

A este respecto, también se encuentran relatos mitológicos y datos de interés en las oraciones litúrgicas *norito*, que figuran en el volumen VIII del *Engishiki*, ceremonial terminado en 927, que contiene una amplia información sobre cuestiones sintoístas. Según las costumbres chinas, el gobierno japonés, en 713, ordenó a las autoridades locales que procediesen a una descripción detallada de su provincia. Estas monografías, denominadas *Fudoki*, desaparecieron en su mayor parte, y subsistieron sólo cinco de ellas con algunos fragmentos de las restantes. Constituyen una preciosa fuente, ya que nos da a conocer las tradiciones locales, de inestimable interés para la comprensión de los antiguos mitos. Asimismo, encontraremos relatos mitológicos en la primera antología de poesías japonesas, *Manyōshū*, importante compilación del siglo VIII. En las genealogías de la

(1) N. MATSUMOTO, *Essai sur la Mythologie japonaise*, París, 1928, pág. 5.

35. GUIRAND: Mitología general.

(1) CL. MAITRE, *La littérature historique du Japon des origines aux Ashikaga*, pág. 53, B. E. F. E. O., octubre-diciembre 1903.

antigua nobleza, *Shojiroku*, compuestas en 814, hallamos también vestigios de viejas tradiciones.

A estas fuentes escritas hay que agregar los estudios sobre el folklore japonés, a los cuales se ha dado gran impulso en lo que va de siglo, ganando los antiguos relatos en claridad gracias al gran número de publicaciones que han aparecido sobre tradiciones locales. Los estudios concernientes al folklore de las Islas Riu-kiu constituyen una señalada aportación para comprender el papel de la mujer en las viejas tradiciones (N. MATSUMOTO, *L'état actuel des études de folklore au Japon*, pág. 228, núm. 10, *Japon et Extrême Orient*, París, 1924). Estos estudios folklóricos resultan especialmente interesantes para la historia primitiva del Japón, porque el Sinto oficial ha sido influido, en el curso de la historia, por ideas extranjeras, lo cual ha sido causa de que se hayan introducido en él ciertas modificaciones.

LAS GRANDES LEYENDAS DE LA MITOLOGÍA JAPONESA

Los Kami. Los japoneses divinizaron las fuerzas de la Naturaleza porque estimaron su poder muy superior al suyo propio, y les rindieron culto con el nombre de *Kami*. Las montañas elevadas, los árboles añosos y robustos, e incluso los mismos ríos, eran para ellos Kami, ni más ni menos que los hombres. La palabra Kami significa «seres colocados en lo alto», los cuales son venerados, pero no es equivalente a nuestra palabra «dios». Con frecuencia, estos Kami japoneses se caracterizan con el epíteto *chi-hayaburu*, que puede traducirse por «poderoso».

Los dioses de la mitología japonesa tienen un cuerpo parecido al de los humanos, a quienes se asemejan igualmente en sus cualidades y defectos. Los mitos explican sin rebozo actos de los dioses que los traductores ingleses prefieren dar en versión latina. Las tradiciones cuentan que las divinidades tienen dos almas: una, suave (*nigi-mi-tama*), y otra, violenta (*ara-mi-tama*), y el Kami reacciona de acuerdo con la una o con la otra. Además, puede darse el caso de que el alma abandone el cuerpo y se manifieste en un objeto. Sin embargo, los Kami japoneses no son omniscientes. Los que están en los cielos no saben lo que pasa en la tierra, y se ven precisados a enviar mensajeros para informarse y a recurrir a la adivinación para prever el porvenir. Los dioses pueden hacer el bien o el mal, pero entre ellos no hay un Kami que sea esencialmente malo. Ciertamente es que cuando el dios Izanagi, del que trataremos más adelante, volvió a la tierra procedente de la morada de ultratumba y se lavó aquí de sus manchas, nació del barro infernal la divinidad de las múltiples calamidades, Yaso-Maga-Tsu-Hi, pero luego apareció el dios reparador Kamu-Nahobi. Todo

cuanto hay de maligno habita en los infiernos, que están bajo tierra. Estos demonios simbolizan especialmente las diversas epidemias, enfermedades y calamidades de todo género que, se abatieron sobre los pobladores del Japón, pero son menos poderosos que los Kami, los cuales, por la fuerza de la magia, saben reducirlos o impedir por lo menos que salgan de su mansión subterránea.

El Cielo, la Tierra y los Infiernos. La mitología japonesa divide a los Kami en dioses del cielo — Ama Tsu Kami — y dioses de la tierra — Kuni Tsu Kami —. Estos últimos son los más numerosos, y habitan las Islas del Japón. Sin embargo, ciertas divinidades terrestres suben al cielo o, por el contrario, bajan a instalarse en la Tierra. El Cielo, llamado *Ama* por los japoneses, no es un lugar aislado e inaccesible. Su paisaje es el mismo que el del Japón, y lo recorre un río celeste, el Ama no Gawa, que, como las grandes corrientes fluviales japonesas, tiene un lecho muy amplio y guijarroso.

Al principio, la tierra estaba unida al cielo por una especie de puente — Ama no Hashidate —, que permitía a los dioses la subida y el descenso. Según el *Tango-fudoki*, cierto día, mientras los dioses estaban durmiendo, este puente o escalera cayó al mar. Así se suele explicar el origen del istmo alargado, situado al oeste de Kioto, en la subprefectura de Yosa, y conocido como uno de los parajes más bellos del Japón.

En el interior de la tierra se sitúa la morada de los muertos denominada «país de tinieblas» (Yomi-tsu-kuni), «país de las raíces» (Ne No Kuni), e incluso «país profundo» (Soko no Kuni). En los infiernos se puede penetrar por dos accesos: el uno es un camino muy pendiente y sinuoso en extremo, que comienza en la provincia de Izumo y acaba bajo tierra. El otro está junto al mar: es un abismo sin fondo en el que se precipitan todas las aguas del mar, y al que, en el día de la purificación suprema, irán a parar, junto con estas aguas, todos los pecados y todas las manchas. En este reino subterráneo se levantan los palacios y cabañas que sirven de habitación a los demonios, masculinos y femeninos. Estos últimos se conocen con el nombre de *shiko-me* («mujeres feas») o con el de *hisa-me* («mujeres de fruncido entrecejo»). En los mitos, raras veces se habla de este reino de los muertos. Como caso destacado, se cita aquel en que, con motivo de la muerte de su esposa Izanami, el dios Izanagi descendió bajo tierra para tratar de llevársela. También se cita el infierno en un mito de la provincia de Izumo, en el que se cuenta cómo el dios O-Kuni-Nushi fue a la morada de ultratumba a consultar a Susanoo.

Las tradiciones mitológicas japonesas no nos han transmitido las antiguas creencias de este

pueblo sobre la muerte. Según el profesor Florenz (1), «es probable que el sintoísta tuviera horror hacia todo lo que concierne a la muerte y a los cadáveres». La idea del premio y del castigo penetró en el Japón con las creencias búdicas, y nada hallamos al respecto en los antiguos textos sintoístas.

Orígenes de los dioses y del mundo. Refiere la mitología japonesa que «en los orígenes del cielo y de la tierra se formaron tres divinidades en la llanura del elevado cielo». Estos dioses nacieron de sí mismos, y luego se ocultaron. «A continuación, cuando la tierra, joven aún y parecida al aceite que flota sobre las aguas, se movía como una medusa, nacieron dos divinidades de una cosa que surgió de un brote de caña. Estas divinidades también se ocultaron». Luego se formaron siete generaciones divinas, cuya última pareja tiene por nombres Izanagi e Izanami.

Con toda probabilidad, estos comienzos de la mitología japonesa, en los que se puede descubrir la influencia de las ideas chinas, fueron escritos por los compiladores con objeto de que sirviesen de introducción a las tradiciones nacionales.

Izanagi e Izanami. Izanagi e Izanami recibieron la orden de consolidar y hacer fecunda esta tierra móvil. Puestos de pie sobre el «puente flotante del cielo», agitaron el agua del mar con la lanza que les habían entregado los dioses, y al retirarla tan pronto como el agua empezó a solidificarse, de la gota que se desprendió de la punta se formó la Isla de Onokoro palabra que significa «coagulada naturalmente». Descendieron ambas divinidades sobre esta isla, y en ella hicieron surgir una columna y su lugar de habitación.

Después de haber sopesado mutuamente sus cualidades, Izanagi e Izanami resolvieron unirse para engendrar países.

Entonces dieron la vuelta a la columna. Izanagi marchó por el lado izquierdo, e Izanami, por el derecho, y al toparse ambos, la diosa exclamó: «¡Qué dicha la de dar con un hombre tan hermoso!». Pero a Izanagi no le gustó esta exclamación, porque, como varón que era, le correspondía a él pronunciar las primeras palabras. De esta primera unión nació un «niño-sanguiucla», pero sus padres no quisieron reconocerlo y lo colocaron en una embarcación de caña, lanzándolo a la deriva. Luego surgió la Isla de Awa, cuya paternidad se negaron también a reconocer.

Entonces se dirigieron a los dioses para pedirle consejo, y éstos respondieron que aque-

llos nacimientos desgraciados se debían a la falta que Izanami cometió al tomar la iniciativa de hablar a su futuro esposo, por lo que era necesario andar de nuevo alrededor de la columna observando el rito. El dios Izanagi y la diosa Izanami se decidieron a ello y dieron origen a la multitud de islas que constituyen el Japón, así como a gran número de divinidades, como las del Viento, del Árbol, de la Montaña, etc... La



Izanami e Izanagi contemplan, desde el «puente flotante del cielo», la llegada del aguzanieves

última en nacer fue la del Fuego, la cual, al venir al mundo, abrasó a Izanami, ocasionándole crueles sufrimientos. De sus vómitos, excrementos y orines nacieron otros dioses, y, finalmente, Izanami encontró la muerte, por lo que su esposo derramó abundantes lágrimas, que fueron el germen de la diosa del Arroyo gimiante. Furioso Izanagi contra el hijo que había sido la causa de la muerte de su esposa, sacó su espada y decapitó al recién nacido. De las gotas de sangre que, resbalando por la hoja, cayeron a tierra nacieron ocho divinidades, y de las diversas partes del cadáver se originaron ocho dioses más, que simbolizaron distintas montañas.

Descenso de Izanagi a los Infernos. No pudiendo consolarse de la muerte de su esposa,

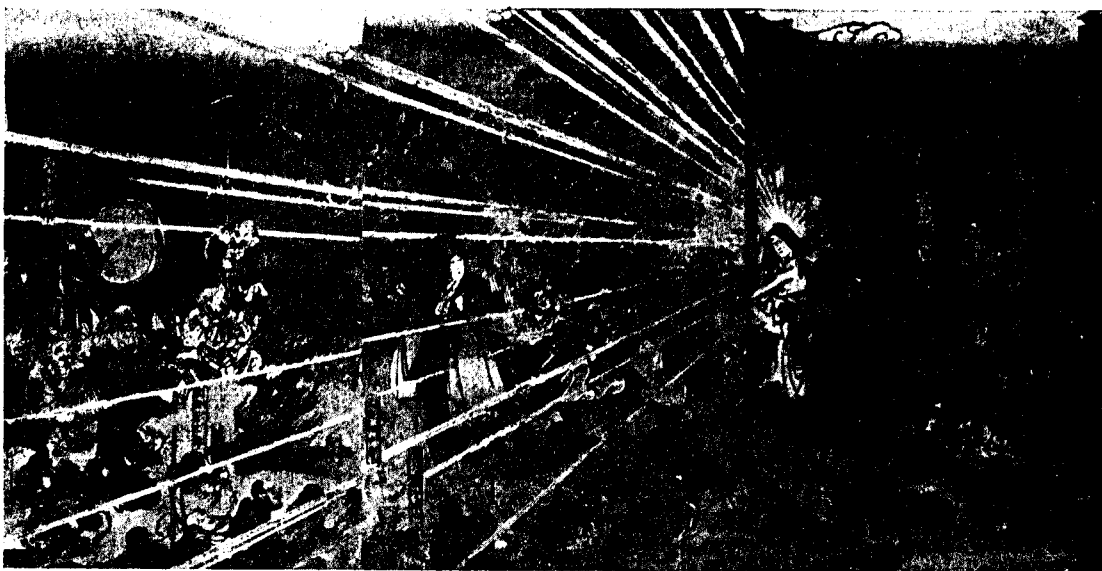
(1) Cf. *Lehrbuch der Religionsgeschichte*, preparado por Chantepie de la Saussaye. Ed. J. C. B. Mohr, volumen I, 4.ª ed., art. *Die Japaner*, pág. 257.

Izanagi descendió a los infiernos, adonde fue a reunirse Izanami; pero se negó a regresar con él, pues ya había probado el alimento infernal. Sin embargo, le propuso trasladarse a la morada del dios de ultratumba para discutir este asunto, no sin advertir a su esposo que no mirase al interior. Pero Izanagi se arriesgó a hacerlo. Rompió el diente mayor de su peine, uno de los que se encuentran en ambos extremos, lo encendió como una antorcha y penetró en el palacio. El cuadro que allí se ofreció a su vista fue el cuerpo descompuesto de Izanami, lleno de gusanos y custodiado por los ocho Truenos. Aterrado, Izanagi intentó ponerse a salvo. Su esposa le gritaba: «¡Me has humillado!», al propio tiempo que enviaba en su persecución a las fealdades infernales. Izanagi trató de protegerse con diversos medios mágicos, e Izanami le replicó mandándole las ocho divinidades del Trueno y los guerreros de los Infiernos. Contra esto último arrojó el dios, tan pronto como llegó al extremo de la pendiente infernal, tres melocotones para dispersarlos, y luego con un enorme peñasco obstruyó la salida de la mansión subterránea. Izanami, que se había unido a los perseguidores, quedó al otro lado de la Peña, por lo que ambas divinidades, bajo juramento, resolvieron romper su vínculo matrimonial y se separaron. Sintiendo el dios Izanagi contaminado por su contacto con el mundo de los muertos, trasladóse a la Isla Tsukushi y allí realizó los ritos de purificación en la desembocadura de un arroyuelo, el Tachibane, en la provincia de Hyuga. Arrojó primero su bastón, y de él nació el «Dios-erigido-en-la-bifurcación-de-los-caminos». Luego se soltó los vestidos, que lanzó a gran distancia, y cada uno dio origen a una divinidad. A continuación se sumergió en medio del río, y de las impurezas que arrastraba de su estancia en los infiernos, nacieron dos dioses de diferentes males. Para curar estos males, Izanagi dio la vida a otras dos divinidades que los contrarrestasen, y, además, a la «diosa sagrada». Por último, penetró en el mar, y de esta inmersión salió la variedad de dioses marinos. Lavóse el ojo izquierdo, y esta acción determinó el nacimiento de Amaterasu, gran diosa del Sol; y al hacer lo propio con el derecho, trajo al mundo al dios de la Luna, Tsukiyomi. Luego se lavó la nariz, acto con el cual creó al dios Susano. A su hija mayor, Amaterasu, la puso al frente del llano celeste y le dio su collar de piedras preciosas, en tanto que confiaba al dios de la Luna el reino de la Noche, y a Susano, el gobierno de los mares. La diosa del Sol y el dios de la Luna, obedientes al mandato de su padre Izanagi, tomaron posesión del cielo y del reino nocturno. Pero Susano no se movió de donde estaba, y rompió en amargo llanto. Al preguntarle Izanagi la razón de sus lamentos, Susano respondió que quería ir al reino de su madre muerta. Esto irritó al

padre, que lo alejó de su lado. Susano mostró entonces deseos de despedirse de su hermana mayor antes de bajar al mundo subterráneo.

Probablemente, los mitólogos encontrarán semejanzas entre las leyendas de Izanagi e Izanami y las de Polinesia, por ejemplo, y asimismo es muy probable que los compiladores del *Kojiki* y el *Nihonshoki* hayan basado en una tradición antigua la leyenda china de P'an-Ku, cuyo ojo izquierdo se convirtió en el Sol, y el derecho, en la Luna. Como hace notar muy bien N. Matsu-moto en su *Essai sur la Mythologie japonaise*, las tradiciones antiguas, en su totalidad, muestran a Susano como representante de las divinidades de la provincia de Izumo, y a Amaterasu, como la de las de Yamato. Las dos tribus de estas regiones estaban divididas por una rivalidad mortal, y la familia imperial — que, como veremos más adelante, tenía como antepasado a la diosa del Sol — trató de establecer, al redactar las viejas tradiciones, la supremacía de Yamato, lo cual en la época en que se escribió constituía ya un hecho histórico. Por la comparación de los textos antiguos y por los estudios sobre el folklore tanto del Japón propiamente dicho como de las Islas Riu-kiu, se puede comprobar que Amaterasu, aunque diosa del Sol, posee al propio tiempo el carácter de sacerdotisa, lo cual es perfectamente comprensible si se tiene en cuenta que en el antiguo Japón «se confundían las nociones de divinidad y sacerdote», y, por consiguiente, la vida de éstos, tanto de los sacerdotes como de las sacerdotisas, influyó en la composición de los mitos. En los que siguen a continuación veremos, por ejemplo, que la diosa Amaterasu tejía las vestiduras divinas. Pues bien; en relación con esto, es bien conocido el hecho de que las sacerdotisas sintoicas tenían a su cargo el tejer los vestidos antes de las grandes ceremonias. Los mitos que nos refieren la lucha de Amaterasu con su hermano Susano son probablemente reflejo de las rivalidades que existieron entre un hermano y su hermana, sacerdotisa-reina. Estas luchas nos son atestiguadas por los historiadores chinos, quienes, en los anales de la dinastía Wei (220 a 264), refieren que, al morir la reina-sacerdotisa Himeko, del reino de Yamato, le sucedió su hermano menor, al que había asociado al trono, y que esta sucesión promovió guerras civiles. La pacificación sólo se logró cuando fue coronada la hija mayor de la difunta reina.

Susano y Amaterasu. Volviendo al *Kojiki* y la *Nihonshoki*, y reanudando el hilo de la narración mitológica, Susano subió al cielo a ver a su hermana mayor. Pero lo hizo de forma tan estruendosa, conmoviendo montañas y ríos y agitando la tierra toda, que la diosa tomó precauciones antes de recibirlo en su presencia. Se echó a la espalda un carcaj y se puso delante un arco, cuya cuerda empujó. Como Amate-



Amaterasu, atraída por las careajadas de los dioses, sale de la cueva (Kunisada Toyokuni II)

rasu le preguntase la razón de su viaje, Susanoó le respondió que no traía mala intención y que sólo venía a despedirse, antes de partir hacia el remoto país donde se encontraba su madre.

Entonces, la diosa del Sol pidió a su hermano prueba de tan rectos propósitos, y éste le surgió que cada uno procrease hijos; los suyos serían varones, y esto probaría la sinceridad de sus palabras. Aceptó Amaterasu, y, tomando el sable de su hermano, lo rompió en tres trozos, y, después de mascarlos, echó de su boca una tenue neblina, que dio origen a tres diosas. Luego Susanoó pidió a su hermana los cinco cordones de joyas que ésta llevaba encima, y, después de haberlas triturado con sus dientes, arrojó de sus labios una ligera niebla, de la que nacieron cinco divinidades masculinas. Amaterasu declaró acto seguido que eran sus hijos, puesto que habían sido creados con las joyas que le pertenecían.

Es interesante observar que, en época histórica, los ocho hijos de Amaterasu y Susanoó fueron venerados como « príncipes » y considerados como ascendientes: el mayor, de los emperadores, y los demás, de las grandes familias.

Estos resultados halagaron a Susanoó hasta el punto de perder el dominio de sí mismo, y, en la impetuosidad de su victoria, destruyó los arrozales preparados por Amaterasu, cegó los canales de riego y esparció sus excrementos por el templo construido para la fiesta de las primicias. Excusó la diosa del Sol las fechorías de su hermano, pero éste no cambió de proceder. Encontrándose un día Amaterasu tejiendo las vestiduras divinas en la sagrada mansión, Susanoó perforó el techo y arrojó al interior, por el agujero, un caballo blanco y negro que había des-

pellejado previamente. Esta horrible e inesperada travesura provocó una confusión tal, que una de las tejedoras se causó la muerte con una lanzadera. Aterrada, Amaterasu se escondió en la caverna rocosa del cielo, cuya entrada obturó con un peñasco, por lo que el universo quedó sumido en tinieblas.

Ciertos investigadores han explicado esta desaparición del Sol como la reminiscencia de un eclipse. Sin embargo, compartimos la opinión de N. Matsumoto que interpreta el hecho en sentido mitológico. Se trataría de un mito de principio de invierno, puesto que el suceso aconteció después de la fiesta de los primeros frutos.

Regreso de Amaterasu. La oscuridad en que estaba sumido el mundo facilitó la actividad de las divinidades malévolas y llenó de consternación a los demás dioses. Las divinidades — unos ocho millones — se reunieron en el cauce desecado del río, con objeto de estudiar las medidas que se habían de tomar para que reapareciese la diosa del Sol. Fueron a consultar al dios que « acumula los pensamientos », y, de acuerdo con sus consejos, mandaron traer gallos, cuyo canto predice la aurora. Luego dieron la orden de fabricar un espejo y collares lujosos, que colgaron de las ramas del árbol *sakaki* (*Cleyera japonica*) y adornaron con telas diversas. Pronunciaron luego palabras de ritual. La diosa Ama no Uzume púsose adornos florales, tomó unas hojas de bambú y, subiéndose a una cubeta invertida que fue colocada a la puerta de la gruta, inició unos pasos de baile, taconeando rítmicamente sobre su improvisado tablado. Poseída por el espíritu divino, desprendióse de

sus vestiduras, entre las risas de los ocho millo-
nes de dioses. Al oír la diosa del Sol el encanto de
los gallos, el resonar de la danza de Ama no
Uzume y las carcajadas de las divinidades, pre-



Templo sintoico de Izumo, centro de los mitos de Susanoo

guntó, intrigada, el motivo de tanto alboroto. Contestóle Ama no Uzume que la alegría de los dioses era debida a que tenían una divinidad superior a Amaterasu. Curiosa e intrigada por el reflejo que producía un espejo que habían colocado ante la cueva, la diosa del Sol asomóse un poco al exterior, momento que aprovechó el dios de la Fuerza, que estaba oculto en sus proximidades, para agarrarla por la mano y hacerla salir del todo. Luego tendieron una cuerda ante la caverna para impedir que Amaterasu penetrase nuevamente en su escondrijo, y el mundo volvió a ser iluminado por los rayos de la diosa del Sol. Las divinidades resolvieron castigar a Susanoo y lo condenaron a satisfacer un elevado rescate, tras de lo cual le cortaron barba y mostacho, le arrancaron las uñas de las manos y los pies y, por último, lo expulsaron del cielo.

Ya hemos subrayado el peculiar carácter que se le da a la retirada de la diosa del Sol después de la fiesta de las primicias. Otro indicio de que estas tradiciones tienen un carácter agrario lo constituye la obscena danza de la diosa Ama no Uzume, pues «en las religiones primitivas, la obscenidad posee siempre una significación agraria: la de la fecundidad de los campos». Por último, las risas en que prorrumpen los dioses indican que la vida que se creyó un tiempo extinguida, vuelve a aparecer ⁽¹⁾.

⁽¹⁾ P.-L. COUCHOUD, *Le Mythe de la danseuse obscène*, «Mercure de France», 15 agosto 1929.

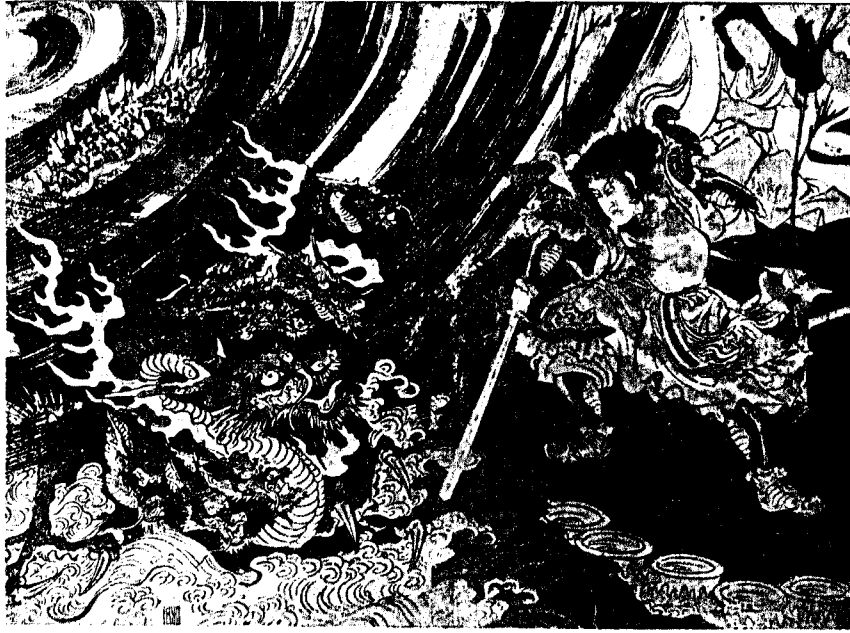
Proezas de Susanoo. Al ser expulsado del cielo, el dios Susanoo se estableció en la provincia de Izumo. Ya hemos dicho que todos los mitos vinculados a este dios pertenecen a dicha región. Añadamos ahora, respecto de la condición de Susanoo, que no se trata de un ser intrínsecamente malo, sino que su carácter se manifiesta por actos viles cuando la que le guía es un alma brutal (Ara-mi-tama), y por buenas acciones si se deja llevar por Nigi-mi-tama, su alma apacible. Por su estrecha vinculación con las creencias agrarias es un dios de la fecundidad. También lo es del trueno, de la tormenta y de la lluvia. Esto explica el que aparezca asociado a la serpiente, la cual, en el antiguo Japón, era considerada como divinidad del trueno. Con ella — así como con el agua y el mismo trueno — están emparentados los descendientes del dios Susanoo, según hace notar N. Matsumoto. Las páginas que siguen, tomadas del *Nihonshoki* y el *Kojiki*, relatan las hazañas míticas de esta divinidad.

Al llegar a la provincia de Izumo, Susanoo encontró a un viejo y a una vieja llorando amargamente junto a una joven. Al serles preguntada la razón de aquellas lágrimas, el hombre explicó que había tenido ocho hijas, que cada año se presentaba en su hogar, para devorar a una de ellas, una serpiente de ocho cabezas procedente del país de Koshi, y que dentro de poco vendría por la última. Diose a conocer Susanoo como hermano menor de Amaterasu, y les pidió que le entregasen a su hija. Los dos ancianos accedieron gustosos, y entonces el dios metamorfoseó a la joven en un peine, que colocó entre sus cabellos. Mandó luego preparar ocho recipientes, y vertió en ellos jugo fermentado de arroz. Cuando apareció la terrible serpiente, le atrajo el olor del líquido de tal forma que cada una de las ocho cabezas fue a abreviar en un recipiente, hasta el animal quedó sumido en un profundo sopor, momento que aprovechó Susanoo para sacar su espada y cortar al monstruo en pedazos. De la cola del animal, cercenada por su mitad, surgió entonces una maravillosa espada, que ofreció a su hermana, la diosa del Sol. En los relatos posteriores, esta espada se llama *Kusanagi*, y ha venido transmitiéndose hasta nuestros días como uno de los tres distintivos del poder imperial. Hoy se guarda en el templo de Atsuta, cerca de la ciudad de Nagoya.

Tan pronto como aniquiló a la serpiente, Susanoo se hizo construir un palacio en Suga, donde vivió en compañía de su nueva esposa. De esta unión nació el dios O-Kuni-Nushi, que más tarde fue el señor de Izumo.

Aventuras de O-Kuni-Nushi. Según antiguas tradiciones, O-Kuni-Nushi fue un dios-médico, estrechamente vinculado a las prácticas de hechicería, y al cual se atribuye la invención de los métodos terapéuticos. A este respecto es ilustrativa la leyenda de la liebre blanca de Inaba: Dicese que una liebre recién despelada se dirigió a los ochenta dioses, hermanos de O-Kuni-Nushi, quienes le aconsejaron que se bañase en el mar y se pusiese luego a secar al viento. Huelga añadir que la pobre bestia sufrió lo indecible, hasta que decidió recurrir a O-Kuni-Nushi, quien se compadeció de su dolor y le indicó que se lavase con agua dulce, cogiese luego el polen de las jiseas y, tras extenderlo por el suelo, se revolviere en él. Completamente curada, la liebre quiso dar a su sanador una prueba de agradecimiento y le declaró que sería él, O-Kuni-Nushi, y no sus hermanos, quien obtendría la mano de la princesa Yakami. Irritáronse los dioses, y por medio de añagazas le dieron muerte; pero gracias a su madre, que abogó por él cerca de la diosa Kami-Musubi, fue resucitado y convertido de nuevo en un robusto joven. La preocupación materna consistió entonces en sustraer a O-Kuni-Nushi a la cólera de sus hermanos, y, a tal efecto, fue enviado al reino subterráneo junto al dios Susanoo. Allí conoció a la hija de éste, Suseri-Hime, que se enamoró de él, y ambos se unieron. Sin embargo, una vez le hubo dado acogida en sus dominios, Susanoo lo envió a dormir a una habitación llena de serpientes, de cuyo peligro logró escapar O-Kuni-Nushi gracias al chal que le facilitó Suseri-Hime. A la noche siguiente, el dios le destinó una estancia llena de avispas y escolopendras, pero nuestro personaje, sirviéndose de otro chal especialmente indicado para rechazar estos animales, pudo salir también indemne. Por último, Susanoo arrojó una flecha silbante al centro de una vasta pradera, y ordenó a O-Kuni-Nushi que fuese a buscarla. Cuando éste llegó al lugar donde había caído el proyectil, Susanoo incendió el prado, y su víctima pudo

salvarse con la ayuda de un ratón, que le indicó un lugar subterráneo donde ocultarse y se encargó de recoger la flecha. Así salió vencedor de su tercera prueba. Desde aquel instante, el dios



Susanoo da muerte a la serpiente de ocho cabezas, a la que previamente ha embriagado ofreciéndole alcohol en ocho recipientes (Toyokuni)

Susanoo se confió en él y, rogándole que le limpiara sus cabellos, púsose a dormir. Aprovechóse entonces el joven del sueño del dios para atarlo por la cabellera a uno de los travesaños que sostenía el techo de la casa; luego se cargó a la espalda a su esposa Suseri-Hime, cogió el arco, las flechas y el arpa (*koto*) de Susanoo y emprendió la huida, no sin que el *koto*, al rozar con las ramas de un árbol, despertase al dios, quien, al incorporarse, echó abajo la casa. El tiempo que Susanoo empleó en desenredar sus cabellos fue preciso para O-Kuni-Nushi, pues cuando aquél se lanzó en su persecución, el joven estaba ya lejos. Sin embargo, por la pendiente de los infiernos, todavía pudo ver Susanoo el rapto de su hija, y le aconsejó que luchase contra sus hermanos con el arco, las flechas y la espada que se había llevado: « Sólo así los vencerás y conquistarás el mundo ». Luego le rogó que convirtiese a Suseri-Hime en su esposa principal, y la instalase en su palacio, al pie del monte Uka.

A continuación los mitos relativos a O-Kuni-Nushi nos hablan de un dios que llegó a bordo de una nave a la deriva. Este dios, llamado Sukuna-Bikona y cuya madre es la diosa Kami-Musubi fue cordialmente recibido por O-Kuni-Nushi, y ambos fortificaron el país. Un día, Sukuna-

Bikona se dirigió al Cabo Kumanu, y desde allí partió hacia el país de Tokoyo. Apesadumbrado por este abandono, O-Kuni-Nushi exclamó: «Ahora me encuentro solo: ¿quién me va a ayudar?». Tan pronto como acabó de pronunciar estas palabras, vio brillar una luz sobre el mar y oyó que un dios decía: «¿Cómo podrías someter al país si yo no estuviese a tu lado?». Y al preguntarle quién era el que así hablaba, obtuvo la siguiente respuesta: «Soy tu divinidad tutelar, y quiero que se me adore en el

sión de elaborar un plan. Deliberaron las divinidades entre sí, y, por último, acordaron enviar al dios Ame-no-Hohi a informarse de lo que ocurría en el «país central del Llano de las cañas». Transcurrieron tres años sin recibirse noticias suyas, hasta que los dioses decidieron mandar a su hijo; pero como tampoco en esta ocasión se obtuvo el resultado apetecido, fue elegido Ame-no-Wakahiko, famoso por su bravura, el cual fue provisto de un arco divino y flechas también divinas. Tan pronto como este



Mujer orando ante el templo de Atsuta, donde se conserva la espada sagrada

Monte Mimoro donde habito». Así lo hizo O-Kuni-Nushi, y rindió culto a ese dios, cuyo nombre es Omiwa.

La primera parte de la historia oficial que figura en el *Nihonshoki* termina con estas leyendas de O-Kuni-Nushi, para volver luego al tema de la diosa del Sol y su nieto, el remoto antepasado de los emperadores del Japón. Los acontecimientos que se narran en esta segunda parte tienen por escenario la tierra y los dominios del dios del Mar.

Amaterasu y Ninigi. Amaterasu resolvió enviar a la tierra a su hijo Ame-no-Oshiho-Mini, para reinar en ella como soberano. Pero este dios, antes de bajar a su futuro reino, detúvose a contemplarlo desde lo alto del «puente flotante» del cielo, y al ver el desorden imperante, negóse a descender. Entonces, las ochocientas miríadas de dioses se reunieron en asamblea, y el «dios que acumula las nubes» recibió la mi-

joven dios llegó a la tierra, contrajo matrimonio con Shitateru - Hime, hija de O-Kuni-Nushi, e inició su reinado en el país. Pero como transcurriesen ocho años más sin tener los dioses noticia alguna, fue enviado un faisán a preguntar a Ame-no-Wakahiko en qué había empleado su tiempo. Posóse el faisán en la rama de un árbol que había frente a la casa del dios, y, habiéndolo tildado una de las mujeres de ave de mal agüero, Ame-no-Wakahiko le disparó una flecha, que lo atravesó de parte a parte, perforó luego el cielo

y fue a caer a los pies de Amaterasu y Takami-Musubi. Al reconocer este dios en la flecha ensangrentada la que en otro tiempo dio a Ame-no-Wakahiko, cubrióla de maldiciones y la arrojó lejos de sí, alcanzando el proyectil, en su vuelo a través del espacio, el corazón del joven, el cual murió al instante. Consternada, su viuda deshízose en amargo llanto, que llegó a oídos de los dioses del cielo, y los padres de Ame-no-Wakahiko bajaron para asistir al entierro de su hijo. Los funerales de Ame-no-Wakahiko, descritos con gran lujo de detalles, constituyen el documento más antiguo que poseemos sobre estos ritos sintoístas. A continuación, los dioses enviaron a Izumo dos divinidades, investidas de poderes por la diosa del Sol, para someter al país. O-Kuni-Nushi consultó con sus dos hijos: el mayor aceptó el vasallaje de Amaterasu, y el segundo, que ofreció al principio cierta resistencia, acabó siendo vencido por los emisarios celestes, se dio a la fuga y prometió no intentar

nada contra la diosa del Sol. Con la buena nueva de la sumisión de Izumo, ambas divinidades regresaron al cielo, donde, entretanto, le había nacido a Amaterasu un nieto: el dios Ninigi. Habiendo resuelto Amaterasu enviarlo a la tierra, ciñéronle la espada Kusanagi, que Susanoo encontró en la cola de la serpiente de ocho cabezas, y le dieron las joyas celestes y el espejo con que hicieron salir de la cueva a la diosa del Sol. Acompañábanlo, además, varias divinidades, entre las que figuraba la diosa Ama-no-Uzume. Al darle el espejo, su abuela Amaterasu le dijo: «Venera este espejo como nuestras almas. Adóralo como nos adoras a nosotros». En lo sucesivo, tanto las joyas como la espada Kusanagi y el espejo fueron considerados como símbolo del poder imperial.

Acompañado de su séquito, el dios Ninigi descendió a la Montaña Takachiho, de la provincia de Hyuga, y se mandó construir un palacio en el Cabo Kasasa. Este pasaje de los textos japoneses ha sido muy discutido tanto por los eruditos del país como por los occidentales. ¿A qué se debió que el nieto de la diosa del Sol, en lugar de descender al Izumo, se trasladase a la Isla Kiushiu? N. Matsumoto (*op. cit.*, página 104) se remite a la opinión de un autor japonés, K. Shiratori, quien explica la elección de este lugar, «por la intención política de los compiladores de mitos, que querían someter al poder imperial las tribus hostiles de la Isla Kiushiu», explicación perfectamente comprensible, dado el espíritu que presidió la compilación del *Kojiki* y del *Nihonshoki*.

Los hijos de Ninigi. Ninigi casó con Kono-Hana-Sakuya-Hime, hija del dios de la Montaña. Irritada la princesa porque su marido puso en tela de juicio su fidelidad con el pretexto de que ella había concebido ya la primera noche, hizo construir una casa sin puertas, y cuando llegó el momento de dar a luz, la incendió, jurando que el niño moriría si no era hijo de Ninigi. Su alumbramiento fue triple: nacieron Hoderi, Hosusori e Hikohohodemi, pero en seguida los textos nos hablan sólo de dos hermanos: de Hosusori, que tuvo como ocupación especial la pesca, y de Hikohohodemi, que se distinguió como hábil cazador. Un día, ambos hermanos hicieron la prueba de cambiarse entre sí sus respectivos quehaceres, pero no tardaron mucho en ver que estaban equivocados. Hosusori entregó, pues, el arco y las flechas a su hermano menor, y le pidió que le devolviese a su vez el aparejo de pesca. Así lo hizo Hikohohodemi, con la salvedad de que, por haber perdido el anzuelo auténtico, le devolvió uno distinto, que Hosusori se negó en redondo a aceptar, y rechazó igualmente otros varios que aquél le ofrecía. Desolado Hikohohodemi bajó a lo profundo del Océano, en dirección al castillo del dios del Mar, donde lo vio la hija de esta divi-

nidad, la cual le facilitó el acceso y fue luego su mujer. Después de contar su historia al dios, se encontró el anzuelo al poco tiempo en la boca de un pez colorado. Los días transcurrían agradables en el castillo para Hikohohodemi, pese a lo cual pronto quiso volver a su país. Entonces, el dios del Mar le dio dos joyas: una, para hacer subir la marea, y otra, para hacerla descender; por su parte, su esposa le prometió que se reuniría poco después con él. Cuando Hikohohodemi estuvo de regreso, devolvió el anzuelo a su hermano mayor; pero como éste no cesaba de hacerlo objeto de toda suerte de vejámenes, vióse obligado a recurrir al primer amuleto, a cuyo conjuro subió la marea. Las aguas iban cubriendo poco a poco a Hosusori, y ya estaban a punto de sepultarlo cuando resolvió pedir perdón a Hikohohodemi y le juró que se pondría a su servicio. Entonces, éste arrojó al agua la joya que hacía descender la marea, y libertó a su apurado hermano.

Cumpliendo su palabra, la hija del dios del Mar fue a reunirse con Hikohohodemi y le anunció el próximo nacimiento de un hijo de ambos, añadiendo que no era preciso que asistiese a su alumbramiento, ni que intentase verla. Sin embargo, Hikohohodemi, impulsado por la curiosidad, miró por las rendijas de la cabaña y pudo observar que su mujer tomaba la forma de un dragón. Luego, ella puso este hijo en manos de su marido y regresó a los dominios de su padre, el dios del Mar, de donde mando venir a una hermana suya para que cuidara del niño. Con el tiempo, ésta se convirtió en la esposa de la criatura, uno de los frutos de cuyo matrimonio fue el personaje conocido como Toyo-Mike-Nu y Kamu-Yamato-Ihare-Biko, célebre en los anales japoneses con el nombre póstumo de Jimmu-Tenno, fundador del Inzuro. Desde este momento empieza oficialmente la historia del Japón, si bien ha de estar todavía, durante algún tiempo, llena de antiguas leyendas. Subsiste la rivalidad entre Yamato e Izumo, y varias esposas de emperadores son todavía princesas de Izumo.

Pese a lo esquemático de esta exposición, creemos haber puesto de relieve los elementos esenciales de esos mitos japoneses que no son sino una compilación de creencias y ritos, motivos tomados de distintas regiones y ordenados a exaltar los específicos de la tribu de Yamato.

LOS DIOS DE LA MITOLOGÍA JAPONESA

Los antiguos textos del Japón suelen referirse a «las ochocientas miríadas de dioses», estimación que no se puede tachar de exagerada si se tiene en cuenta que toda región, ciudad o aldea, y hasta el más oscuro habitante, poseen su *kami* local, con su cortejo de dioses subal-

ternos. Advuértase, además, que, como hemos dicho, cualquier objeto cuya edad, forma o proporciones rebase lo ordinario — una roca, un árbol centenario, etc. —, es ya venerado como un kami. Y en el mismo Japón moderno no sólo es posible ver grandes templos y capillas sintoicas con el *torii* — típica puerta que precede al santuario —, sino que incluso en bosques y montañas el viajero se encuentra a menudo con pequeños recintos religiosos (*hokora*)

su hija que los venerase. Algo más tarde, otro soberano, Suinin (29 a. J. C.-70 d. J. C.), confió el culto efectivo de la diosa a su hija Yamato-Hime, la cual, buscando un lugar propicio, llegó hasta la provincia de Ise, donde, ateniéndose a un oráculo de Amaterasu, ordenó le fuese edificado un santuario. Desde esta remota época, el templo de Amaterasu ha estado vinculado a Ise, y se reconstruye periódicamente, siempre con arreglo a su forma primitiva. Gracias a

la observancia de esta regla, el estilo de la arquitectura antigua ha subsistido hasta nuestros días.

En este templo se guarda el espejo sagrado, que es el *Shintai* de la divinidad, es decir, el objeto en que el espíritu de la diosa penetra para estar presente en las ceremonias del culto o para escuchar los ruegos que se le dirigen. Con este espejo octogonal, como se recordará, Amaterasu fue obligada a salir de la cueva en que se había escondido. En el recinto del templo puede verse un considerable número de gallos, los cuales, dado

que anuncian la aurora, son considerados como aves consagradas al Sol. También en la Antigüedad era venerada, como mensajero de Amaterasu, Yata Garasu, un cuervo con varias patas. Es probable que esta creencia sea de origen extranjero. Por último, los sintoístas consideraban aun como emblemas solares el milano y las flechas celestes.

Takami-Musubi. Aunque en la mitología oficial la diosa del Sol ocupa el primer lugar, no es considerada por ello como una divinidad omnipotente. Así, en la asamblea de dioses que Amaterasu convocó para designar los emisarios que debían trasladarse a Izumo, se menciona junto a ella, al dios Takami-Musubi, y la leyenda lo coloca también a su lado con ocasión de la partida de Ninigi, al ser enviado éste a la Tierra. La diosa del Sol no obra únicamente de acuerdo con su voluntad, sino que ha de pedir consejo a las demás divinidades. Reina en la alta llanura celeste, y debe informarse, por inter-



Jimmu-Tenno, primer emperador del Japón, llega a Yamato. (Nishimura Chuwa)

dedicados a un kami local, a una enorme piedra o a un viejísimo tronco.

Amaterasu, la diosa del Sol. Sobre este cúmulo de divinidades predomina, en el cuadro mitológico establecido, la diosa del Sol, Amaterasu, la cual es adorada no como astro, sino como divinidad «espiritual», como ascendiente de la familia imperial. También los japoneses rinden culto al Sol, que los favorece con su calor y les dispensa los beneficios de la cosecha, por lo que todas las mañanas lo saludan con batir de palmas. Amaterasu tiene su templo principal en Ise. Al principio, la diosa era venerada en el propio palacio del emperador, pero con el desarrollo del poder imperial tal intimidad corrió peligro de crear dificultades, ya que la influencia de las sacerdotisas, ejercida por medio de un oráculo, no dejaba al soberano una libertad plena. Así, el emperador Sujin (97-30 a. J. C.) resolvió construir un santuario especialmente dedicado a los emblemas solares, y encargó a

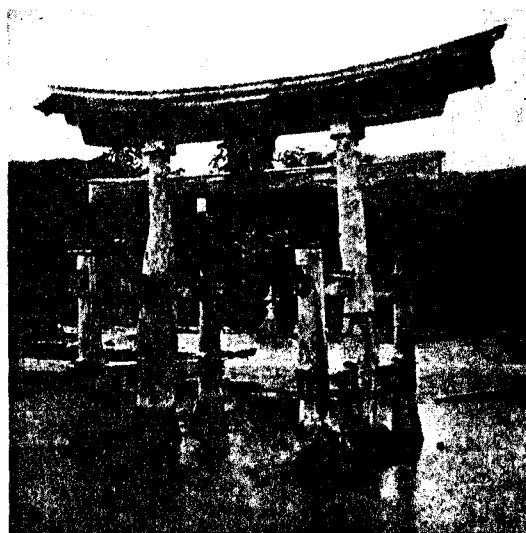
mediarios, de cuanto ocurre en la tierra. Por último, los mares y el mundo subterráneo están fuera de su dominio. Como ya hemos dicho, las leyendas relativas al Sol contienen referencias acerca de la vida y ocupaciones de las sacerdotisas sintoicas. Además, la propia Amaterasu actuaba de oficiante en el cielo, dirigía las ceremonias de la nueva cosecha y tejía los vestidos divinos. La fiesta de las vestiduras divinas ha venido celebrándose hasta nuestros días, en el gran templo de Ise, en abril y septiembre. Antes de que apunte el día, los peregrinos se trasladan a la playa de Futami, en Ise, frente a la cual emergen del mar dos escollos, uno de gran tamaño y otro menor, conocidos como las «rocas de los esposos» (Myoto-Ga-Seki). En la playa hay un lugar desde el cual se puede ver cómo el sol se levanta por entre ambos islotes, y allí los peregrinos adoran al astro naciente batiendo palmas y saludándolo con recogimiento.

Wakahiru-Me. Amaterasu dista mucho de ser la única divinidad. Los textos antiguos mencionan otras, como Wakahiru-Me, la hermana más joven de Amaterasu, que, según el *Nihonshoki*, tejía junto a ella los vestidos divinos cuando Susanoo arrojó el caballo despellejado en medio de la sala donde se encontraban ambas; Wakahiru-Me es también, probablemente, una divinidad solar. Un erudito comentarista del *Kojiki*, Motoori Norinaga (1730-1801), ve en la formación de su nombre (*Waka*, «joven»; *hiru*, «sol», y *me*, «mujer») un indicio de que la hermana de Amaterasu era la personificación del Sol naciente o matinal.

Hiruko. A juzgar por una variante del *Nihonshoki*, después del Sol y la Luna nació el dios Hiruko, cuyo nombre se ha interpretado como «niño-sanguijuela». El profesor Florentz estima que esta explicación etimológica deja mucho que desear, y que muy probablemente se ha de considerar a Hiruko como una divinidad solar masculina, relegada a la penumbra por el culto de Amaterasu, divinidad tutelar de la tribu conquistadora de los Yamato. En otros textos encontramos mencionado un dios cuyo nombre puede abreviarse como Nigi-haya-hi, interpretado como «el Sol-suave-y-rápido», es decir, el Sol matinal. Por un simple cotejo de escritos es posible establecer aquí que este dios solar era el hermano de Ninigi, nieto de Amaterasu. Las compilaciones de antiguos textos, al tratar de formar un conjunto mitológico con las viejas tradiciones y los nombres de dioses que habían sido conservados, complicaron sobremanera los orígenes de las creencias japonesas. A este respecto, el profesor G. Kato (*Annales du musée Guimet*, vol. I, 1931, página 135) cita un caso típico en el que cuatro divinidades están artificialmente amalgamadas

en una sola. Importa asimismo recordar que, en su propósito de establecer una ortodoxia, los compiladores del *Nihonshoki* y el *Kojiki* destruyeron tranquilamente, rebajándolas a un ínfimo nivel, a gran número de divinidades.

Tsuki-Yomi, dios de la Luna. El culto a la Luna no ha sufrido muchas modificaciones al correr de los siglos. Según los antiguos textos, Izanagi fue quien, al lavarse el ojo derecho, dio origen al dios de la Luna. Por otra parte, su nombre japonés, interpretado como *Tsuki*, «luna»,



Torre del templo de Miyajima, consagrado a Itsukushima-hime, hija de Susanoo

y *Yomi*, «contar», es decir, «contar-los-meses», permite asociarlo al calendario primitivo ⁽¹⁾. En el Japón, la divinidad lunar es masculina, y para dejar más visible este carácter, en los antiguos poemas de la antología *Manyōshū* se añade a su nombre la palabra *otoko*, «hombre». Este dios de la Luna tiene también un templo en Ise, así como en Kadono, y en ambos santuarios hay un espejo, que es el Shintai del dios y el instrumento mediante el cual puede manifestarse. Cada año se ofrecen al dios de la Luna caballos vivos, los cuales se guardan en un establo que hay en el recinto del templo. Es curioso observar que la imagen china de la liebre que prepara en la luna la droga de la inmortalidad, ha pasado a la iconografía moderna del Japón con ciertas modificaciones. Los japoneses representan en el disco blanco de la luna un conejo o una liebre triturando arroz en un mortero. Esta representación simbólica se basa en un juego de palabras: triturar el arroz para hacer pasteles se llama, en chino, *Mochi-Zuki*,

⁽¹⁾ N. MATSUMOTO, *op. cit.*, pág. 16, n.º 1.

y en japonés suena igual — *Mochi-Zuki* — la expresión que designa el plenilunio. Aunque los caracteres ideográficos con los que se escriben esas dos palabras sean completamente diferentes, la idéntica consonancia ha bastado para suscitar la imagen.

Las estrellas. En lo tocante a este punto, G. Kato escribe: « Las estrellas no ocuparon jamás un lugar destacado en las primitivas creencias sintoicas, aunque se encuentra entre ellas el dios del mal Amatsu-Mikahoshi, “la estrella-augusta-del-cielo”, o, con otras palabras, Amatsu-Kagaseo, “el macho brillante” ». Posteriormente, por el influjo de las creencias chinas y budistas, el dios japonés de las estrellas fue identificado con la estrella polar Myoken (en sánscrito, Sudarçana), y, finalmente, con Ame-no-Minakanushi-no-kami, « el señor divino del centro de los cielos », que es la suprema divinidad celeste (G. KATO, *op. cit.*, páginas 23-24). La leyenda del encuentro anual del Boyero y la Tejedora sobre la Vía Láctea, pasó al Japón durante el reinado de la emperatriz Koken (749-759) y fue aplicada a la fiesta de Tanabata, que se celebraba el día 7 de la séptima luna. De aquí el nombre de Tanabata, que significa « séptimo atardecer » ⁽¹⁾.

Divinidades de la Tormenta y del Trueno. Es curioso observar que mientras en las creencias posteriores el dios Susanoo está vinculado al culto lunar, en la totalidad de los mitos aparece más bien como el dios de la Tormenta y del Trueno, y en estrecha vinculación con los mitos agrarios. N. Matsumoto le ha dedicado un estudio muy interesante, en el cual muestra que el parentesco existente entre las ceremonias de la expulsión y la purificación dio origen a que en la Edad Media el dios Susanoo fuese considerado como el dios de la peste y confundido con una divinidad de origen extranjero, el Gozu-Tenno, es decir, el « Rey-celeste-de-la-cabeza-de-buey » ⁽²⁾. Los antiguos textos mencionan también las divinidades del Trueno con ocasión de la muerte de Izanami. Guardaron su cadáver ocho truenos, que se lanzaron luego en persecución de Izanagi. Más que el Trueno celeste, esos truenos representan los ruidos subterráneos, frecuentes en un país volcánico como el Japón.

El dios Take-Mikazuchi, enviado por los dioses para someter la provincia de Izumo, está considerado también como un dios del Trueno, que persiguió hasta el Lago Suwa al hijo de O-Kuni-Nushi, al que logró al fin vencer. Aji-suki Takahikone, otro hijo del mismo dios, fue

igualmente un dios del Trueno: al nacer lloró y gimió, y sólo pudo calmarse llevándolo por una escalera arriba y abajo. « Dado que en el pensamiento de los japoneses la escalera debe servir para alcanzar la región celeste, este episodio parece encajar bien con una de las características del dios del Trueno, que va y viene entre el cielo y la tierra » ⁽¹⁾. El « dios del estruendo-del-Trueno », Kami-Nari, es objeto de gran veneración, y recibe culto en muchísimos santuarios. Los árboles hendididos por el rayo (Nantoki Noki) se consideran sagrados, por lo que está prohibido derribarlos. A este respecto, es ilustrativa la historia del funcionario Kawabe-no-Omi, que puede leerse en los *Anales del Japón*, en la parte correspondiente al año 618 de nuestra Era. Kawabe-no-Omi recibió del Emperador la orden de cortar árboles para construir barcos. Al ver que entre los árboles designados figuraba uno que había sido alcanzado por el rayo, el funcionario le presentó ofrendas y luego dispuso que fuese abatido. Pero, con todo, los leñadores no se acercaron al árbol antes de que una imponente tempestad, con gran aparato de truenos, cayese sobre el bosque. En los templos consagrados a Kami-Nari, un sable ocupa el lugar del espejo Shintai, y muy probablemente es el símbolo del rayo. El santuario más venerado es el de Kashima.

Divinidades de la Lluvia. La lluvia tuvo también divinidades particulares: Taka-Okami, que vive en las montañas, y Kura-Okami, que tiene su residencia en los valles y, además, puede hacer caer la nieve. En efecto, Fujiwara-no-Kisaki, concubina del emperador Temmu, dice en sus poesías que elevó plegarias al dios Kura-Okami para que hiciera caer copos de nieve sobre el palacio imperial (*Manyoshu*, vol. II, poesía XIX).

En la descripción de la provincia de Izumo se nos dice que, al oeste del Monte Kaminabi, la esposa del dios Aji-Suki-Taka-Hikone dio a luz a Taki-Tsu-Hiko (« príncipe-cascada ») y le aconsejó que edificase su templo en aquel lugar. Este dios es una roca, y si en tiempo de sequía se le dirigen súplicas, envía la lluvia.

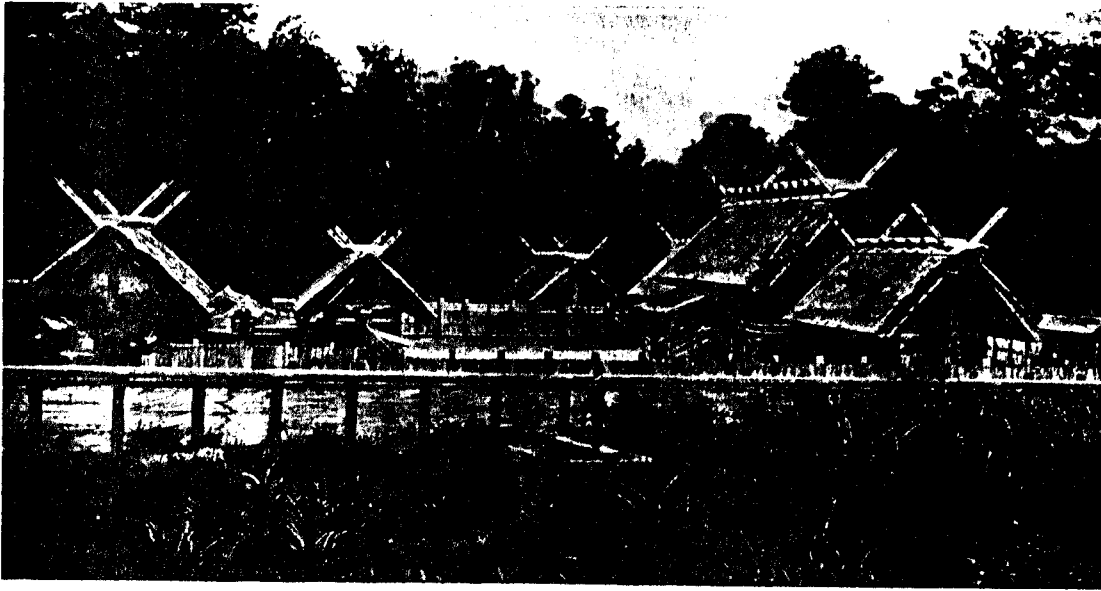
El ceremonial de la época Engi (901-922) enumera los ochenta y cinco templos a los que el emperador enviaba a sus emisarios, en caso de sequía, para pedir a los dioses la lluvia.

Sin embargo, estas antiguas divinidades han sido olvidadas por los agricultores japoneses, quienes en época de sequía organizan una procesión, encabezada por un sacerdote sintoico, que lleva el *gohei*, símbolo de la divinidad. Detrás del sacerdote suele ir un campesino, que sopla en una concha, y luego un dragón, hecho de bambú y pajas trenzadas. Cierran el cortejo unos campesinos que enarbolan oriflamas en

⁽¹⁾ G. CESSÉLIN, *Les « Sekku » ou quelques fêtes populaires*, IV. *Tanabata-no-Sekku*, n.º 10, 1906, página 194. « Misceláneas japonesas », Tokio.

⁽²⁾ N. MATSUMOTO, *op. cit.*, pág. 37 ss.

⁽¹⁾ N. MATSUMOTO, *op. cit.*, págs. 57-58.



Los templos de Ise, consagrados a la diosa del Sol, Amaterasu

las cuales se han inscrito oraciones destinadas a hacer caer la lluvia. Estos campesinos marchan en multitud, tocando el tambor y dando gritos. La comitiva se encamina hacia un lago o un río, donde la efigie del dragón es sumergida en el agua.

Divinidades de los Vientos. Estos dioses aparecen al principio del relato mitológico del *Nihonshoki*. Del aliento de Izanagi nació el dios del Viento, Shina-Tsu-Ihiko, y para disipar la bruma que cubría el país, la misma divinidad creó a la diosa Shinato-Ise. Ambos son mencionados en una fórmula de encantamiento (*Norito*), en la cual se dice que el dios del Viento llena el vacío existente entre la tierra y el cielo y sostiene a éste. Aparte estas dos divinidades principales, existe otra pareja de dioses de los Vientos: Tatsuta-Ihiko y Tatsuta-Ihime. Su nombre procede del de una localidad, llamada Tatsuta, donde está su santuario. Se les dirigen súplicas para obtener una buena cosecha. También los pescadores y marineros les rendían ferviente culto y llevaban sus amuletos para protegerse contra las tempestades.

Según una variante del *Nihonshoki* el cuerpo de Ame-no-Wakahiko fue trasladado desde la Tierra al llano del cielo por el dios del Torbellino, llamado Haya-ji o Haya-Tsu-muji-no-Kami. El Ryobu-Shinto, es decir, la modalidad japonesa del budismo según la cual todos los dioses del panteón japonés no son sino manifestaciones locales de divinidades búdicas, representó iconográficamente al dios del Viento con un aspecto terrible, y con un saco a la espalda, del que hacía salir los vientos. También

el dios del Trueno era representado en medio de tambores.

El dios de los Seísmos. Ningún azote de la Naturaleza podía impresionar tanto a los japoneses como los terremotos. Sin embargo, en la mitología antigua no encontramos ninguna mención de un dios de los Seísmos. Sólo en el año 599 de nuestra Era, a raíz de un temblor de tierra que debió de ser sin duda violento, fue instaurado el culto de este dios, conocido con el nombre de Naino-Kami. Aproximadamente un siglo más tarde se dedicaron varios santuarios a tan temible divinidad.

Divinidades de las Montañas. En un país volcánico como el Japón, es natural que las montañas fuesen consideradas como divinidades. El antiguo volcán Fujiyama cuenta entre los que gozan de mayor veneración, y en su cumbre se ha erigido el santuario de la diosa *Sengen-Sama*. En primavera, multitud de peregrinos suben a la montaña sagrada para adorar al Sol naciente. Esta ascensión estuvo vedada al principio a las mujeres por considerarlas como seres impuros; mas esta prohibición se perdió con el tiempo. Dejando aparte el Monte Fuji, en el Japón existen otras muchas montañas sagradas, con templos dedicados a otras divinidades. En la provincia de Shina-no tenemos el Ontake-San, así como el Monte Nantai junto al Lago Chuzenji; y al sur del Japón, en la provincia de Higo, el Monte Aso, etc. En la mitología japonesa hallamos el nombre de la divinidad O-Yama-Tsu-Mi, dios principal y señor de las montañas, cuyo nacimiento acaeció

cuando Izanagi cortó en cinco pedazos al dios del Fuego. La segunda divinidad fue Naka-Yama-Tsu-Mi, es decir, el «dios de las Pendientes montañas»; la tercera, Ha-Yama-Tsu-Mi, el «dios de las Laderas inferiores»; la cuarta, Masaka-Yama-Tsu-Mi, «dios de la Pendiente abrupta»; y, por último, la quinta, Shigi-Yama-Tsu-Mi, «dios del Pie de la montaña». En el *Kojiki* se citan el «dios de las Laderas montuosas», Saka-no-Mi-Wo-no-Kami, y una pareja de divi-

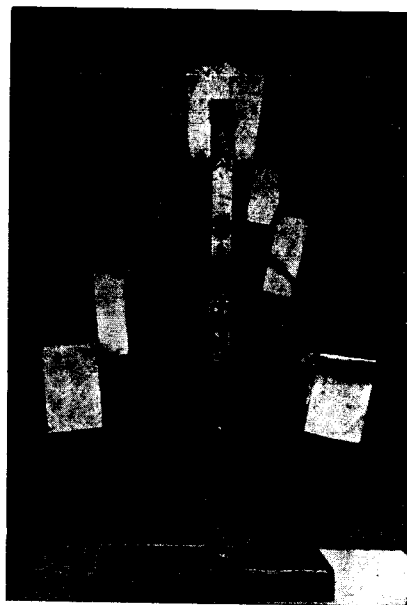
el agua que había en la cavidad de su cráneo, y sin la cual no era ya nocivo. Citemos también a un dios de las Desenbocaduras, llamado Minato-no-Kami.

Las fuentes y los pozos tenían también sus dioses. El dios de los Pozos se llamaba Mii-no-Kami, «el que hace brotar el agua de la tierra». En el *Kojiki* se lee que Yakami, una de las mujeres de O-Kuni-Nushi, dio a luz un niño, y por temor a que se irritara la esposa principal de su

marido, lo ocultó en la horquilla de un árbol (por lo que recibe su otro nombre de Ki-no-Mata-no-Kami). Cuando se abre un nuevo pozo, se celebra una ceremonia especial de purificación, y cuando la excavación ha sido realizada, se arroja al fondo un puñado de sal como ofrenda purificatoria.



Un kannushi (sacerdote sintoico) agitando el gohei



Un gohei, símbolo de la divinidad

Divinidades del

Mar. El mar tiene asignadas varias divinidades, la más importante de las cuales es O-Wata-Tsu-Mi, conocida también como el «Anciano de la Marea» (Shio-Zuchi). Cuando Izanagi se sumergió en el agua

del mar para purificarse de las manchas infernales, dio origen a varias divinidades: la del fondo del mar, la de las aguas del centro del mar y la de la superficie marina. El ceremonial de la época Engi (901-922) menciona un templo del dios del Mar en la provincia de Harima, y el de otra divinidad análoga, en la de Chikugen. Los peces, y en general todo ser viviente que habita en el seno de las aguas, están bajo su dominio; su mensajero es el monstruo marino que los antiguos textos conocen con el nombre de Wani. Ya hemos visto cómo el dios Hikohohodemi bajó a las profundidades del Océano en busca del anzuelo de su hermano mayor, y cómo vivió en el palacio de la divinidad del Mar, quien al partir le entregó los dos amuletos: uno, para hacer subir la marea, y otro, para hacerla bajar. Al propagarse el «Ryobu-Shinto», el dios del Mar, que tenía su santuario en Sumiyoshi, se contaminó con el hindú Varuna, dando como resultado a Suitengu, divinidad muy popular, excelsa protectora de marinos y con santuarios en casi todas las grandes ciudades. Sobre esta amal-

Divinidades de los Ríos. Los ríos tienen también sus dioses, designados con una denominación genérica, Kawa-no-Kami (*Kawa*, «río»; *Kami* dios; *no*, «de»). Los ríos conocidos tenían, además, su dios particular, muy venerado a causa de las frecuentes inundaciones. Con motivo de la del año 22 de nuestra Era, en la que el río Yamato rompió sus diques, el emperador vio en sueños una divinidad, la cual le dijo que el dios del Río exigía el sacrificio de dos individuos: entonces fue ofrecido en holocausto uno de ellos, y el dique quedó reparado; la segunda víctima, más astuta, logró escapar. La frecuencia con que se ahogaban personas en los ríos japoneses suscitó la creación del enano Kappa, a quien se atribuía la facultad de atraer a las gentes al fondo de las aguas con medios mágicos. El único modo de escapar a su maleficio era hacerle un cumplido saludo. Entonces, para corresponder, el enano se inclinaba a su vez y vertía toda

del mar para purificarse de las manchas infernales, dio origen a varias divinidades: la del fondo del mar, la de las aguas del centro del mar y la de la superficie marina. El ceremonial de la época Engi (901-922) menciona un templo del dios del Mar en la provincia de Harima, y el de otra divinidad análoga, en la de Chikugen. Los peces, y en general todo ser viviente que habita en el seno de las aguas, están bajo su dominio; su mensajero es el monstruo marino que los antiguos textos conocen con el nombre de Wani. Ya hemos visto cómo el dios Hikohohodemi bajó a las profundidades del Océano en busca del anzuelo de su hermano mayor, y cómo vivió en el palacio de la divinidad del Mar, quien al partir le entregó los dos amuletos: uno, para hacer subir la marea, y otro, para hacerla bajar. Al propagarse el «Ryobu-Shinto», el dios del Mar, que tenía su santuario en Sumiyoshi, se contaminó con el hindú Varuna, dando como resultado a Suitengu, divinidad muy popular, excelsa protectora de marinos y con santuarios en casi todas las grandes ciudades. Sobre esta amal-

gama vino a insertarse todavía un nuevo elemento: el emperador-niño Antoku, el cual, con motivo de la batalla de Dan-No-Ura (1185), pereció en el mar con su nodriza. Así cundió la creencia de que el dios Suitengu, por ser también niño, alivia y protege a los niños enfermos.

El dios del Fuego. Cuando nació el dios del Fuego, ocasionó la muerte a la que le dio el ser y fue, a su vez, muerto por su padre. En esta ocasión se le llama Kagu-Zuchi. Sin embargo, en los encantamientos es invocado siempre con su otro nombre, Ho-Musubi, «el que suscita el fuego», y en el «Ryobu-Shinto» se convierte en la divinidad del monte Atago, cerca de Kyoto. Como se le considera un protector contra el fuego, su templo es visitado por gran número de peregrinos, que traen de sus visitas, como recuerdo, amuletos con la imagen de un jabalí. Los japoneses sentían un reverencial temor por esta divinidad, pues los incendios producidos en las épocas en que el viento sopla fuertemente, destruyen con facilidad las casas hechas de madera. Dos veces al año celebraban los sacerdotes un ritual, destinado a aplacar el fuego y a alejar así de la morada del Soberano todo riesgo de incendio. En esta complicada ceremonia, mientras unos encendían fuego, valiéndose de distintos procedimientos, en los cuatro rincones del palacio, otros leían una fórmula de encantamiento que contenía el mito del nacimiento del dios y enumeraba los cuatro procedimientos —según las indicaciones dadas por Izanami— para conjurarlo, a saber: la ayuda de la diosa del Agua, la de la calabaza del caminante, la de las algas del río y la de la princesa-arcilla. A continuación, los sacerdotes daban la lista de las ofrendas que debían ser presentadas al dios del Fuego, para que éste se dignase preservar de él al palacio de Su Majestad.

El ritual del templo exige que el fuego sea puro, y los sacerdotes lo obtienen frotando trozos de madera de Hinoki —el fuego Kiri-Bi— o entrechocando una piedra dura con un trozo de acero —el fuego Uchi-Bi—. El clero sintoísta lo utiliza en su ceremonial, y con su llama se preparan las comidas del emperador. En Kyoto, el día del Año Nuevo los fieles acuden al templo de Gion para recibir, de manos de los sacerdotes, fuego purificado, que trasladan luego cuidadosamente a sus domicilios. Este fuego con el que encenderán el hogar, los protegerá durante todo el año. Por su parte, las patronas hacen saltar fuego puro sobre las cabezas de las geishas o de las cortesanas, a fin de que no les falte la protección mágica cuando sirvan a su clientela.

Los dioses del Camino. Los textos antiguos mencionan varios dioses del Camino: Chimata-no-Kami es el dios de las Encrucijadas, que aparece también citado en uno de los *norito*;

el dios de los Caminos infinitos, Yachimata-hiko, acompañado de su pareja femenina, Yachimata-hime; el dios del «lugar-a-adonde-no-hay-que-ir», Kunado; el del «lugar-que-no-hay-que-transgredir», Funado. Estas divinidades suelen denominarse también Sae-no-Kami, «los dioses-que-alejan [las desgracias]», o Dosojin, «los antepasados de los caminos», y su misión es proteger a los humanos contra los malévolos dioses infernales. Es de notar que no poseían templos. Sólo dos veces al año, a la entrada de una ciudad o en una encrucijada, se celebraban ceremonias en su honor, con aportación de ofrendas y lectura de textos rituales. Para protegerse contra las desgracias y las enfermedades que pudieran ser introducidas por extranjeros, los antiguos japoneses celebraban actos religiosos, en honor de Saeno-Kami, dos días antes de que llegase una embajada. Estas divinidades protectoras son seres fálicos, y su Shintai es un bastón. Cuando se las representa, de madera o piedra, en forma humana, jamás hay duda acerca de cuál es su sexo. Ciertos eruditos japoneses opinan que al principio los dioses del Camino y los dioses fálicos eran distintos, y que no se confundieron sino hasta más tarde. Sea lo que fuere, estas divinidades gozaron de gran popularidad en el antiguo Sinto, y, en su calidad de dioses de la procreación, fueron considerados como eficaces protectores. En el *Kogoshui* se lee que para proteger el arroz contra el azote de las langostas, se erigió un falo en mitad de un campo, y antiguamente se solían colocar estos símbolos de piedra, de un tamaño impresionante, en las encrucijadas. Los sacerdotes búdicos se opusieron a tales prácticas y reemplazaron dichos objetos por imágenes de madera que representaban a Mikado-Daimyojin (G. Kato, *op. cit.*, pág. 177). Por su parte, el Gobierno imperial ordenó también que fuesen retirados y trasladados a sitios poco frecuentados. Sin embargo, su culto se conservó entre el pueblo, y aún hoy existen templos en los que es venerada esta divinidad. Su emblema aparece con frecuencia en los altares particulares de las casas de las cortesanas, y no es raro ver en las montañas, y junto a árboles que presentan hendiduras, capillitas que lo albergan ⁽¹⁾.

Divinidades agrestes. Ya hemos dicho que los antiguos japoneses imaginaron los distintos aspectos y fenómenos de la Naturaleza como manifestaciones de las divinidades. Así, el *Kojiki* menciona, entre los dioses que surgieron de Izanagi e Izanami, a la «princesa-de-las-hierbas», Kaya-Nu-Hime, que es la divinidad de

⁽¹⁾ G. Kato ha dedicado un estudio a este tema: *A Study of the development of Religious Ideas among the Japanese People as illustrated by Japanese Phallismism*, «Transactions of Asiatic Society of Japan», vol. I, supl. 1924.



El Fujiyama, la montaña sagrada del Japón, lugar de frecuentes peregrinaciones

los campos y praderas y se conoce con el nombre de Nu-Zuchi, mientras que otros textos citan a los dioses de los troncos de árboles, Kuku-no-chi y a un «dios-que-protege-las-hojas», Ha-Mori. Pero, dejando aparte estas divinidades, que podemos llamar generales, cada especie arbórea tiene su dios particular. Así, las encinas están bajo la protección de Kashima-no-Kami. Los árboles grandes y hermosos reciben tributo de adoración, y con frecuencia aparecen adornados con una cuerda de paja trenzada, de la que cuelgan papelitos — la *Shimenawa* —, y que previenen a los viandantes acerca de la condición divina del vegetal. Frente al árbol, o en una hendidura del mismo, se ha dispuesto una capillita minúscula en la que los fieles depositan sus ofrendas. Goza de especial veneración el árbol *sakaki* (*Clayera japonica*), porque los dioses lo eligieron para colgar el espejo, con motivo de la ceremonia que se organizó para hacer salir de la cueva a la diosa del Sol. En todos los templos sintoicos hay *sakakis* plantados, y frente a cada altar se suelen colocar ramas del mismo. El gran cedro japonés denominado «árbol de Hinoki», se considera también sagrado, y, como tal, es plantado en el recinto de los santuarios. Acerca de este culto dendrolátrico, dice G. KATO (*op. cit.*, pág. 21): «Todavía en el siglo xiv, y ateniéndome al

Daijingu Sankeiki, es decir, al *Diario de peregrinaciones a los templos de Ise*, de Saka Shibutsu, existía, a mi juicio, en Ise, un culto naturalista en forma de dendrolatría, y en el interior de dicho santuario se adoraba un cerezo denominado *Sakura-no-miya* ».

Divinidades de las Piedras y de las Peñas.

También las piedras y las peñas son veneradas en la religión del Sinto. Conócese un gran dios de la roca, Oiwa Daimyōjin, y es sabido que en el templo de Izushi se adoraban piedras. Muchas divinidades sintoicas tienen piedras como *Shintai*. Citemos la que, según la leyenda, llevó la emperatriz Yingo (170-269 de nuestra Era) sobre el vientre para aplazar su alumbramiento, porque a la sazón se encontraba al frente de una expedición militar contra Corea. Dicha piedra recibió luego culto, e invocaban su ayuda las mujeres en la hora del parto. En la provincia de Hizen existe una análoga, venerada en el llamado «templo de la piedra que-facilita-el-parto» (*Chinkai-Sek-no-Yashiro*). La arcilla o la tierra como materia modelable también tiene su diosa, llamada Hani-Yasu-no-Kami.

La diosa del Alimento. La diosa del Alimento, en los antiguos textos, recibe diferentes nombres: Uke-Mochi-No-Kami, «la-que-posee [*Mochi*]-el-alimento (*uke*)»; Waka-Uke-Nome, «la



Sengen-Sama, divinidad del Fujiyama

doncella del alimento»; Toyo-Uke-Bime, «la princesa del alimento abundante», etc. En el *Nihonshoki* se lee que Amaterasu envió a su hermano Tsuki-Yomi, dios de la Luna, para que se informase acerca de la diosa del Alimento. Ésta lo invitó a comer, y con el arroz cocido y otros manjares que extrajo de su boca, preparó varios platos. Ofendido Tsuki-Yomi por lo que consideraba un ultraje, dio muerte a Uke-Mochi, lo cual le valió la cólera de Amaterasu, que se separó de su hermano. Uke-Mochi-No-Kami, que después del de la divinidad tutelar es el más importante de Ise, es adorado en el templo Seku.

El dios del Arroz. Inari, dios del Arroz, está estrechamente vinculado a Uke-Mochi, aunque su culto se halla mucho más difundido, hasta el punto de que sus santuarios, con sus múltiples *torii* rojos, tal vez sean los más numerosos del Japón. La fe popular imagina al dios Inari, en forma de un viejo barbudo, de pie sobre un saco de arroz y con un zorro a cada lado en calidad de mensajeros, aunque, por confundir a Inari con éstos, haya acabado el pueblo por venerar al zorro como divinidad del Arroz. En la actualidad se considera como dios de la Prosperidad en todas sus formas, y de aquí que su culto sea especialmente observado por los comerciantes. En el antiguo Japón era considerado como el patrono de los herreros que fabricaban los sables.

Divinidades del Hogar. El hogar está bajo la protección de varias divinidades. Existen dioses de la Puerta principal y una pareja tutelar de la Cocina, Oki-Tsu-Ihiko y Oki-Tsu-Ihime. La cocina imperial tiene una divinidad propia. En efecto, para recompensar el talento culinario de un príncipe imperial ya fallecido, el emperador Keiko (71-188 de nuestra Era) le dedicó un templo, promoviéndolo al rango de dios protector de los servicios de cocina del palacio (G. Kato, *op. cit.*, página 62). También el dios del Horno, Kamado-no-Kami, goza de gran veneración en todos los hogares. En el antiguo Japón se dedicaban al dios de los Calderos unas fiestas especiales, en las que participaban todos los artesanos que se servían de estos utensilios en su oficio. Con ocasión de la ceremonia de formular votos para el palacio Otono-no-hogai, la comitiva recorría las salas de baño y las letrinas y arrojaba en estos lugares, como ofrenda, granos de arroz y gotas de sake. El dios de las Letrinas inspiraba gran respeto y temor, pues entre los japoneses era creencia general que las divinidades malignas se instalaban siempre en los lugares insanos y desde allí enviaban a los mortales peligrosos morbos.

Héroes divinizados. El panteón de los dioses sintoicos ha ido aumentando sin cesar por el

hecho de que no sólo las divinidades mitológicas, sino también los personajes históricos, eran, y son todavía, considerados como Kami. Sin embargo, esta tendencia no es muy antigua. Tenemos noticia de que en el siglo ix se dirigían plegarias al emperador difunto para obtener los beneficios de la lluvia o evitar una desgracia, pero sólo hasta el siglo x no apareció la orden, escrita, de presentar al soberano fallecido determinadas ofrendas como si se tratase de un



Inari, dios del arroz, entre dos zorros. París, Museo Guimet

Kami. Sin embargo, de esos emperadores deificados hay que apartar aquellos a quienes se han erigido templos para aplacar su cólera o el deseo de venganza que haya podido quedarles de sus sufrimientos en vida. Tal ocurre con el emperador Junnin (759-764), desterrado primero a la Isla Avayi, y más tarde asesinado; a Sutoku (1124-1141), que murió en su exilio de Sanuki; a Go-Toba (1184-1198), Tsuchi-Mikado (1199-1210) y Juntoku (1211-1221), que fueron desterrados a diferentes lugares, después de haber sido derrotados sus ejércitos por las tropas del Gobierno militar de Kamatuka; a Go-Daigo (1319-1338), que quiso sacudirse también la tutela del Gobierno militar de Kamatuka, y que, desterrado a la Isla Chiburi, consiguió evadirse y reconquistar el poder, para acabar abdicando después de unos años de dura lucha. Por último, hay que mencionar al joven emperador Antoku, del que ya hemos tratado antes y que pereció en 1185, en la batalla naval de Danno-ura.



La emperatriz Jingo, que fue divinizada más tarde, después de su victoria sobre los coreanos. Es representada con atuendo guerrero. Con la punta de su arco, graba en la roca una inscripción injuriosa para los habitantes de Corea. (Col. H. Vever)

Dos soberanos, Chuai y Ojin, y una emperatriz, Jingo, fueron divinizados por sus hazañas militares. Esta última es venerada en el templo de Sumiyoshi, gracias a su expedición a Corea, que probablemente llevó a cabo en el siglo iv de nuestra Era. El emperador Chuai guerreó contra las tribus rebeldes de la Isla Kiushiu, y murió poco antes de iniciarse la empresa militar.

Al emperador Ojin, hijo de Chuai y de Jingo, se le erigió un templo en Usa (712) bajo los cuidados de la emperatriz Gemmyo (708-714), y luego se convirtió en la divinidad de la Guerra, con el apelativo popular de Hachimán. En el siglo ix le erigió otro templo, en Iwashimizu, el emperador Seiwa (muerto en 876). Las doctrinas del Ryobu-Shinto introdujeron elementos búdicos en su culto y fueron causa de que se agregase a su nombre una segunda denominación de este carácter: Hachiman Daibosatsu, hasta que, después de la restauración imperial de 1868, convirtiéndose de nuevo en una divinidad puramente sintoísta. Sus templos son numerosísimos, y en ellos anidan los gorriones, pájaros que, según se cree, son sus mensajeros. El Gobierno imperial deificó al emperador Jimmu, legendario fundador de la dinastía, así como a otro soberano, gran reformador, Kammu (719

a 781), y les erigió templos. También fueron divinizados el emperador Meiji (muerto en 1912) y su esposa, en cuyo honor se levantó un santuario.

También algunos hombres de Estado pasaron a convertirse en dioses y fueron honrados con templos. Así, el ministro Fujiwara Kamatari (614 a 669) posee su santuario y recibe ofrendas. Sugawara Michizane (845-903) fue un ministro que falleció en el destierro. Al morir, su espíritu acarreado desgracias sobre quienes lo habían calumniado ante el Emperador; para aplacarlo, en 907 le dedicaron un templo pequeño, y en 947, otro mayor, en Kyoto. Está considerado como dios tutelar de los estudiosos y como divinidad de la caligrafía. Lo llaman Tenjin, y sus templos son muy numerosos.

El gran dictador militar Oda Nobunaga (1534-1582) recibió honores divinos en un santuario sintoico, así como su sucesor, Toyotomi Hideyoshi (1530-1598). Ieyasu (1542-1616), fundador de la Casa de Tokugawa, que gobernó al Japón por espacio de trescientos años, posee templos en los que es objeto de culto bajo la denominación de Toshō-Daigongen. Y aún podríamos citar más ejemplos.

Incluso hay individuos a quienes se dedican santuarios en vida, y que antes de morir gozaron de las prerrogativas de un Kami. G. Kato ha estudiado especialmente esta cuestión en su obra *Hompō Seishi no Kenkyū*, con un apéndice en inglés: *Shinto worship of living human gods on the religion history of Japan* (Tokio, 1932), y en varios artículos aparecidos en la revista «Transactions of the Meiji Japan Society», donde cita, por ejemplo, los casos de Honda Tadazaku (vol. XL, 1933) y Matsudaira Sadanobu (1758-1829), hombre de letras y ministro de los Tokugawa (vol. XXXIII, 1930), a cuya sola mención hemos de limitarnos aquí.

S. Elisseev

EL BUDISMO EN EL JAPÓN

INTRODUCCIÓN

Las sectas búdicas del Japón. Es muy probable que ya desde el siglo iv de nuestra Era, ciertos elementos de budismo, según la doctrina del Mahayana (Gran Vehículo), penetrasen en el Japón, procedentes de China y a través de Corea. Sin embargo, la fecha que se ha convenido en tomar como oficial para señalar la introducción del budismo en el archipiélago es la del 552, año en que el reino coreano de Paikché envió al emperador del Japón una estatua de Buda en bronce dorado y varios volúmenes de sutras búdicos. Ciertamente es que el Soberano no llegó a convertirse a la nueva fe, pero sí autorizó a la

gran familia de los Soga a adoptarla. Tras violentas luchas, que enfrentaron a partidarios del budismo con las viejas doctrinas nacionalistas, la nueva religión fue declarada oficial por el príncipe regente Shōtoku (592).

En los siglos VII y VIII — período llamado de Nara, por el nombre de la capital provisional —, el budismo experimentó gran incremento en el territorio japonés. En dicha época hay que señalar seis grandes sectas, de las que mencionaremos aquí, como más importantes, la secta Sanron — doctrina de los tres libros —, fundada, en 625, por un monje coreano; la secta Hossō, de origen indio, introducida en el Japón en el 653; la secta Kegon, llevada al Japón en 736, está basada en el *Avatamsakasutra*. Por el momento es bastante reducido el número de las divinidades búdicas que han penetrado en el Japón.

A fines del siglo VIII, el clero budista se convirtió en una temible potencia, y para sustraerse a su influjo, el emperador Kwammu (782-805) decidió trasladar la capitalidad de Nara a Heianhyō o Kyoto (794), hecho que señala el comienzo de un nuevo período, en cuyo transcurso se llevó a efecto una importante reforma religiosa. Hacia 804, los monjes Dengyō Daishi y Kōbō Daishi, a su regreso de China, difundieron las sectas Tendai y Saichō, que se oponen a las antiguas de Nara no sólo por su aspecto místico y secreto y por la pompa de sus ceremonias, sino también por su nueva doctrina relativa a la salvación, que en lo sucesivo había de ser accesible a todos los humanos. Estas nuevas sectas significan, además, la llegada al Japón de gran número de divinidades búdicas, entre las cuales, el Dhyani Buda Vairocana aparece como centro de un mundo espiritual, que se representa con ayuda de un gráfico, de un *mandara*. Hay que distinguir entre el mundo de las ideas (*Kongokai*) y el de las formas (*Tai-zokai*), y en cada uno de estos *mandara*, Vairocana ocupa el centro de la composición.

Por último, se atribuye al monje Kōbō Daishi la creación del Ryōbu Shinto, es decir, el Shinto de dos caras, cuya doctrina vincula a los dioses del Shinto con las divinidades búdicas a base de mutuas asimilaciones. Así, por ejemplo, Amaterasu, diosa del Sol, convirtióse en una manifestación temporal de Vairocana.

En el siglo XII se introdujeron en el Japón nuevas sectas búdicas, en especial la de Jodo-Shu (secta de la tierra pura), que transformó profun-

damente las anteriores doctrinas. Ahora la salvación es para los humanos un paraíso que, regido por el Buda Amida, viene a sustituir, en cierto modo, la noción del nirvana. A este paraíso se opone un infierno (*Jigoku*), situado bajo tierra.

La secta Jodo fue reformada en el siglo XIII por el monje Shinran Shōnin, que se convirtió en «la verdadera secta de la tierra pura»: Jodo-Shinshu. Para los partidarios de esta doctrina sólo existe un Buda: Amida, y su imagen es la única tolerada en los templos shinshu. Por la misma época, el monje Nichiren fundó una secta, basada en el sutra del loto de la Buena Ley (*Saddharma pundarika sutra*).

En la imposibilidad de enumerar todas las divinidades que forman el ingente panteón búdico, vamos a señalar sólo las principales, haciendo hincapié, de modo especial, en las particularidades iconográficas que las distinguen entre sí.

BUDAS Y BODHISATTVAS

Amida. Es el más famoso de los Dhyani-Budas, y goza de especial favor en el seno de las sectas Shinshu y Jodo-Shu. Gran protector de



El gran Buda de Kamakura. (Fot. P. Augé)

la Humanidad, consuela a cuantos invocan su nombre, y su paraíso del Oeste está abierto a todos los humanos. De pie, con la cabeza descubierta y vestido a la usanza india, toma por testigos al cielo y a la tierra, de que no entrará en el Nirvana sino después de salvar a la Humanidad entera. En gran número de representaciones está sentado en un trono en medio del pa-

Tendai, Shingon y Kegon, y ocupa el centro de los mandaras Taizokai y Kongokai.

Fugen Bosatsu (Samantabhadra), uno de los más importantes Bodhisattvas, simboliza el buen juicio, la inteligencia y la comprensión. Tiene su asiento en la cima de la Vía de la extinción de los errores, y gracias a su profunda in-

tuición y a su infinita bondad penetra los móviles de todos los actos humanos. A su constancia en la contemplación corresponde la uniformidad en su compasión. Entre sus poderes figura el de prolongar la vida humana. En las representaciones suele aparecer sentado en un loto, sostenido por uno o varios elefantes blancos. A veces tiene dos brazos, y en ocasiones, veinte.

Hosho Nyorai (Ratnasambhava) es el tercer Tathagata del mandara Kongokai, y cuida de la administración de los tesoros.

Kwannon Bosatsu (Avalokiteśvara, Kuan-Yin). El culto a este Bodhisattva es de los que gozan de mayor favor en el Japón, pues se practica desde la introducción

del budismo, y en el monasterio de Horyuji se conserva una espléndida imagen suya en bronce, que, al parecer, se remonta al 651. Kwannon se caracteriza por su infinita misericordia y por su solicitud en ayudar a todos los hombres. Por eso, las sectas búdicas sin excepción lo adoran y le dedican infinidad de templos. Lleva siempre sobre su cabeza una efigie de Amida, de pequeñas dimensiones, lo cual nos recuerda que Kwannon Bosatsu es uno de los dos compañeros — discípulo o « manifestación », según las sectas, exóticas o esóticas — de este Buda. A continuación mencionamos las siete formas de Kwannon más difundidas en el Japón.

Seuju Kwanon (el Kwanon de mil brazos, o Sahasrabhuja sahasranetra) aparece en el centro de una gran aureola formada por mil manos, cuyas palmas tienen como adorno un ojo, que



Amida. Talla de madera, dorada. Museo del Louvre



Kwannon, el de las once caras. Kyoto, Ho Kongojin

raíso Sukhavati, o aparece tras las montañas (Yamagoshi no Amida), o se muestra con las piernas, de color rojo, cruzadas (Kuwarishiki no Amida). Las sectas esotéricas distinguen tres Amida: Muryoku (Amitayus) Muryoko (Amithaba) y Kanroo (Amrita).

Ashuku Nyorai. Aunque en el Japón no se rindió culto a este Buda, sin embargo, su efigie figura en los mandara, ya sola, ya formando parte de un grupo de divinidades. Aparece sentado en un loto, con las piernas cruzadas; lleva la cabeza descubierta, y tiene su mano derecha estirada, con los dedos apuntando hacia el suelo, mientras que su izquierda está cerrada.

Dainichi Nyorai (Maha-Vairocana tathagata) es la principal divinidad de las sectas esotéricas



Taema-Mandara, paraíso de Amida. París, Museo Guimet

simboliza su siempre vigilante composición. Unidos a su cuerpo tiene cuarenta brazos, cada uno de los cuales muestra en su mano un atributo o hace un mudra. A veces, la cabeza central de la divinidad está coronada por otras veintisiete cabezas.

Nyo-i-rin-Kwannon (Cintamanicakra) suele tener seis brazos, y con cada mano protege una de las seis condiciones. Así, empuña un cintamani — símbolo de la realización de los deseos —,



Dai-itoku-Myoo. París, Museo Guimet

un rosario, un loto o una rueda, y con las otras dos manos sostiene su mentón o se apoya en el loto en el que está sentado.

Ju-ichimen Kwannon (Ekadaçamukha) tiene once cabezas, que han sido agrupadas en varias combinaciones por las distintas sectas. «De acuerdo con las indicaciones de los sutra, tres rostros — el de en medio y los dos que están de frente — deben tener la expresión del Bodhisattva; los tres de la izquierda han de expresar cólera; los tres de la derecha deben evocar de nuevo al Bodhisattva, aunque saliéndoles por la boca los dientes caninos; el que está detrás de la cabeza ríe, y, finalmente, el de encima es el rostro de un Buda o el de un Nyorai. Cada una de estas cabezas lleva en su diadema la imagen de Amida».

Sho Kwannon (Avalokiteçvara) es el Compadecedor Supremo, que corre en ayuda de

cuantos lo imploran. En el mandara Taizokai, el cual agrupa a las divinidades según el poder y las intenciones que encarnan, está colocado a la derecha del Dainichi.

Bato Kwannon (Hayagriva: el Kwannon de cabeza de caballo) es una «manifestación» de Amida. No lleva corona. Una cabeza equina sobre sus cabellos evoca el caballo de Cakravarti raga, galopando infatigable en las cuatro direcciones. Bato simboliza la actividad universal del Bodhisattva, que ayuda a los infortunados y combate a los demonios; además, es el protector de las almas reducidas por el destino a la condición de animales. Su rostro terrible presenta la particularidad de un tercer ojo y la de poseer colmillos. Está sentado en un loto, y sus manos forman un mudra a la altura del pecho.

Jundei Kwannon (Sunde) emplea sus infinitas virtudes en salvar a todos los humanos. Posee tres ojos y dieciocho brazos, y es representado con menos frecuencia que las demás formas de Kwannon.

Fuku-kensaku Kwannon (Amoghapaça) es una divinidad del Taizokai, o sea, del mundo de las formas.

Miroku Bosatsu (Maitreya). Es el Buda venidero. Reside en el cielo de los Tushita, y descenderá a la tierra cinco mil seiscientos setenta años después de que el Buda haya entrado en el Nirvana. Miroku Bosatsu fue quien reveló a Asanga las doctrinas secretas del Mahayana, lo cual explica su popularidad en las sectas esotéricas. La estatuaria antigua lo representa sentado, con el pie izquierdo en el suelo, el derecho sobre la rodilla izquierda, el codo derecho sobre la rodilla del mismo lado, y la mano izquierda en el tobillo derecho. Inclina ligeramente la cabeza y sostiene con su diestra el mentón; en su corona figura una pequeña estupa. Pero también puede vérselo en ocasiones con las piernas cruzadas, o de pie sobre un loto, y entonces sus manos sostienen atributos.

Entre los diez nombres de Buda figura el de Nyorai (Tathagata), término que corresponde a una de las formas de las que se vale el dios para salvar al género humano.

Myoo. A cada uno de los cinco grandes Budas — Dainichi (Mahavairoçana), Ashuku (Akshobhya), Hosho (Ratnasambhava) Mida (Amithaba) y Fuku (Amoghavajra) — corresponde un gran Myoo. Se trata de otras tantas «manifestaciones» terribles de esos Budas, fieles ejecutores de sus voluntades.

Dai-itoku-Myoo (Yamantaka) es la «manifestación» terrible de Amida, que vive en la región del Oeste. Es más poderoso que el dragón, y combate los diversos males y venenos. Está rodeado de llamas, sentado sobre un buey blanco o sobre una roca. Tiene seis cabezas, de

rostro terrible, seis brazos y otras tantas piernas. Es el vencedor de Emma-hoo, rey de los infiernos, por lo cual recibe su segunda denominación, Goemmason.

Fudo-Myoo (Aryacalanatha), el más importante de los cinco grandes Myoo, es una de las « manifestaciones » de Dainichi nyorai (Vairocana). Está circuido por llamas, que simbolizan sus virtudes, y una larga cabellera cubre a medias su espantoso rostro. Con su sable, que simboliza la sabiduría y la misericordia, combate los tres venenos: la avaricia, la cólera y la necedad, mientras que con su cuerda ata a los que puedan oponerse al Buda.

Gozanze-Myoo es una « manifestación » terrible de Ashuku, que tiene su residencia en el Este. Cada uno de sus cuatro rostros, de expresión feroz, tiene un tercer ojo frontal. Sus ocho manos sostienen diversos atributos, y su pie izquierdo aplasta al Jizaiten (Maheçvara), mientras con el derecho aprieta la mano de Umahi (Umia), esposa del Jizaiten.

Gundari-Myoo es la « manifestación » terrible de Hoshu. Se la representa de pie sobre un loto. Su rostro es también de expresión terrorífica, con tres ojos, y colmillos que le asoman por la boca. Sobre sus cabellos lleva un cráneo humano, y de su cuerpo, de color rojo, salen ocho brazos; en torno de sus muñecas y tobillos hay serpientes enroscadas. Esta divinidad se conoce también con el nombre de Nampo Gundari Yasha, porque reside al sur del Monte Sumeru, y también con el de Kanro (Amrita), por distribuir el néctar celeste a los infelices humanos.



Aizen-Myoo. París, Museo Guimet

Kongo-yasha-Myoo (Vajrayaksha) es la « manifestación » terrible de Fuku, y protege la región del Norte. Rodeado de llamas, yérguese sobre dos flores de loto con la pierna izquierda levantada. Unas veces presenta tres cabezas y seis brazos; otras, una cabeza y cuatro brazos; el rostro que mira al frente tiene cinco ojos.

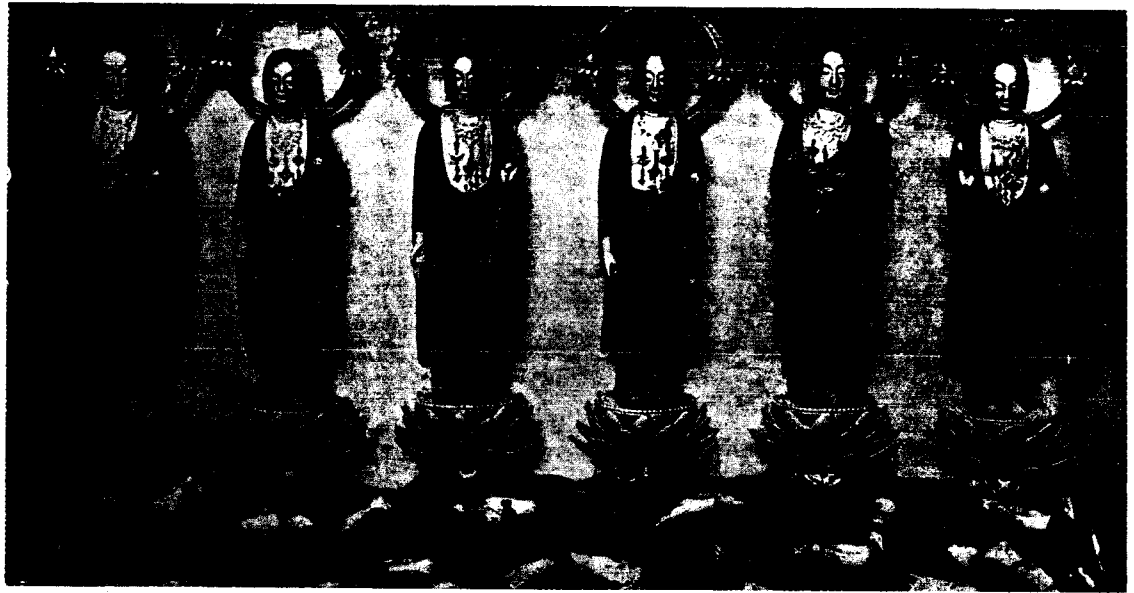
Kujaku-Myoo no forma parte de la serie de los cinco grandes Myoo ni tiene aspecto terrible. Suele representarse con los rasgos de un Bodhisattva, y siempre está sentado en un pavo real. Las sectas esotéricas lo consideran como una « manifestación » del Çakya-muni. Protege contra las calamidades, y es implorado especialmente en períodos de sequía para obtener la lluvia.

Aizen-Myoo es una divinidad que, a pesar de su terrible aspecto, se muestra sumamente compasiva para los humanos. Su horripilante rostro, con tres ojos, está enmarcado por una cabeza de león de erizadas crines, dominada por un vajra (rayo) de cinco puntas, que aquietta las malas pasiones y los deseos culpables. Este dios tiene seis brazos, con cuyas manos sostiene diversos atributos. En la secta secreta Shingon, Aizen-Myoo ocupa el centro de un mandara.



Fudo-Myoo. París, Museo Guimet

Jizo Bosatsu (Kshitigarbha). El culto a este Bodhisattva, poco difundido en el budismo indio, es muy popular en Asia Central, en China y especialmente en el Japón, desde el siglo XII. Jizo es el gran protector de los que sufren y cuenta con gran número de templos a él dedicados. Su figura, que ha inspirado auténticas obras maestras a escultores y pintores, ha sido plasmada también en toscas tallas, que bordean las carreteras japonesas. Ejerce su extraordinario poder en casos muy variados, por lo que adopta gran número de aspectos. Conocemos seis Jizo, protectores de las seis Vías o condiciones, buenas y malas, que sufren las almas después del juicio, a saber, la de los infiernos, la de los demonios hambrientos, la del mundo de los ani-



Los Jizo, protectores de las Seis Condiciones. París, Museo Guimet

males, la de los demonios Asuras, la de los hombres y la de los Devas. Innumerables son los relatos en los que brilla su infinita bondad: salva la vida al guerrero Toshihira, permite conjurar los incendios, facilita los partos, etc. Goza de especial devoción como protector de los niños.

Al extenderse su poder en el siglo XVII, creció aún más su popularidad, e incluso podía sacar de los infiernos las almas pecadoras y conducir las al paraíso. Frecuentemente adopta el aspecto de un monje budista, de pie o sentado, que tiene un báculo (*khakkhara*) en su mano derecha, y una perla en su izquierda. Su cabeza aparece a menudo nimbada.

Con motivo de la formación del Ryobu-Shinto, el Jizo del Ejército victorioso (Shogun Jizo) fue asociado a la divinidad del Monte Atago. Bajo esta forma particular presenta el aspecto de un guerrero chino a caballo, aunque sin dejar de llevar el báculo y la perla.

Kokuzo Bosatsu. Esta divinidad reside en el mundo *koju*. Las numerosas representaciones que de él se conservan en los templos nos lo muestran sentado en un loto sostenido por un león, y con las piernas cruzadas.

Monju Bosatsu (Manjucri), muy popular desde el siglo IX, personifica la inteligencia, la compasión y la contemplación, y es frecuente verlo asociado a Fugen Bosatsu en la trinidad de Shaka Nyorai. Este Bodhisattva va siempre acompañado de un león. Suele representarse sentado, con el sable de la inteligencia en sus manos, que le sirve para rasgar las tinieblas de la ignorancia y, además, un libro o un rollo.

Yakushi Nyorai (Baishajuagurp), dios de gran popularidad en el Japón desde el siglo VIII, es identificado a veces con Ashuku Nyorai o con Dainichi Nyorai. Se lo considera como el sanador divino que detiene el curso de las epidemias, y con su saber vence todas las enfermedades. Es representado muy frecuentemente con el aspecto de un Buda que lleva en la mano un pequeño frasco con remedios. A veces lo acompañan dos divinidades: los Bodhisattvas Gwakwo y Nikkwo, que simbolizan la Luna y el Sol.

EL INFIERNO Y LOS DEMONIOS

Emma-hoo (Yama-rajá). Los infiernos (*Jigoku*) están situados en el mundo subterráneo, y los integran ocho regiones heladas y otras tantas de fuego. El infierno del fuego es el más importante. Además existen infiernos secundarios. En el mundo infernal reina Emma-hoo (Yama-rajá), que, al propio tiempo, es el Supremo Juez, y tiene bajo sus órdenes a dieciocho generales y ochenta mil soldados. Se representa con el atuendo de los jueces chinos, tocado con una especie de bonete en el que están escritos los caracteres Emma. Su rostro refleja una expresión cruel.

Emma-hoo se reserva el cometido de juzgar a los hombres, dejando para su hermana el de decidir sobre la suerte de las mujeres. El pecador es conducido ante el temible juez, que tiene a ambos lados las cabezas, cercenadas, de Mirume y Kagu-hana, y a quien nada puede ser ocultado. Luego se pesan los pecados en la balanza, y, por último, Emma-hoo dicta sentencia. Según

la gravedad de las faltas, el condenado ocupa una u otra región de los infiernos, a menos que su alma sea redimida por la oraciones de los vivos, caso en el cual un Bodhisattva lo arranca de su suplicio, y el pecador vuelve a nacer sobre la tierra o en un paraíso.

Oni (los demonios). La idea de unos poderes nefastos fue introducida en el Japón relativamente tarde, y en ella convergieron las ideas indias y la doctrina china del Yang y del Yin. El resultado fue la creación de demonios

Oni — y el nacimiento de una nueva iconografía. Hemos de distinguir aquí entre los Oni de los infiernos y los Oni terrestres. Los primeros tienen el cuerpo de color rojo o verde, y llevan cabezas de buey o de caballo. Su misión consiste en ir a buscar al pecador y conducirlo, sobre un carro de fuego, ante la divinidad infernal Emma-hoo. Mientras estos demonios *gaki* están eternamente atormentados por la sed o el hambre y tienen un abdomen prominente, los segundos son genios maléficos, que pueden adoptar la forma de un ser vivo o de un objeto inanimado. Hay también demonios invisibles, cuya presencia se advierte porque cantan, lloran o emiten silbidos. En el siglo ix solía creerse que sólo las personas de muy probada virtud podían asistir a sus procesiones, las cuales eran invisibles para el resto de los mortales. Por último, entre sus poderes contábase el de apoderarse del alma de un fallecido y aparecerse luego ante sus padres adoptando la figura del extinto.

Citemos también a los Oni responsables de enfermedades y epidemias — que van vestidos de color rojo —, los cuales son, en realidad, mujeres transformadas en demonios bajo los efectos de los celos o de una profunda turbación. Aunque se trata siempre de espíritus maléficos, por lo general los Oni no se muestran temibles, e incluso puede esperarse su conversión al budismo.

DIVINIDADES SECUNDARIAS

Nio. Con este nombre son designados dos protectores del budismo, que equivalen a Vajrapani. Fukaotsu y Soko se sitúan a ambos lados de la puerta de entrada de los templos.

Ida-ten (correspondiente al chino Wei-t'o). Aunque de importancia secundaria, esta divinidad, desde el siglo vii, se hizo muy popular en China, y sobre todo en el Japón. Es protectora de la ley, y vela por la perfecta organización de los monasterios y la buena conducta de los monjes. Ida-ten — el general Wei — se apareció en sueños al monje chino Tao Sinan (596 a 667). «Es el primero de los treinta y dos generales de los cuatro deva-rajá, y está colocado bajo las órdenes directas del del Sur, Virudharta.

Protector del budismo, y en especial de los monjes y monasterios de las tres regiones del Sur, Este y Oeste, su pureza es absoluta y no lo domina ninguna pasión».

La expresión familiar «carrera a lo Ida-ten», con la que se alude en el Japón a una carrera



Oni, con los hábitos de monje mendicante convertido al budismo. París, Museo Guimet

muy rápida, tiene su origen en la siguiente leyenda: Al morir Buda, y antes de que se cerrase su ataúd de oro, un demonio llamado Shoshikki, arrancó al cadáver uno de sus dientes sagrados y salió corriendo. Paralizados por la sorpresa, ninguno de los discípulos acertó a detenerlo, por lo que el ladrón pudo correr cuarenta mil jojanas. Finalmente, Ida-ten lanzóse en su persecución, y logró darle alcance y arrebatarle la preciosa reliquia. La estatuaria lo representa como un joven vestido de general chino, con ambas manos apoyadas en un arma. A veces se

nos muestra con el arma colocada transversalmente entre sus brazos.

Los discípulos de Buda. De los dieciséis Rakan (Arhat), o discípulos de Buda, nos limitaremos a citar aquí sólo a Binzuru, que ocupa el primer lugar. Es misión de Binzuru socorrer a los humanos, y aliviar a los enfermos, pese a lo cual, Buda le negó la entrada en el Nirvana, debido



Ida-ten (Wei-t'o). París, Museo Guimet

a que en su juventud rompió el voto de castidad. Su residencia era el Monte Marishi. En las representaciones aparece como un anciano de blancas barbas y cejas muy pobladas.

Atago-Gongen fue una divinidad del Ryobu-Shinto, que emigró del santuario del Monte Atago en la época Meiji, cuando el Gobierno expulsó a las divinidades búdicas de los templos sintoicos; se confundía con una divinidad del Trueno y del Fuego. En el siglo VIII, el monje Keishun le dedicó, en la cumbre del Atago, un templo búdico consagrado al Jizo del Ejército victorioso. La influencia de esta vecindad dejóse sentir en la iconografía de Atago-Gongen, que adoptó los rasgos de un general chino montado a caballo y llevando la perla y el báculo, emble-

mas de Jizo. Actualmente, el santuario del Monte Atago es un templo sintoico, en el que se venera una divinidad del fuego.

Nyuhashi Bushu es la denominación genérica con la que se designan las veintiocho divinidades que simbolizan las constelaciones. Se consideran a veces como servidores de Kwannon.

Marishi-ten (Mariçideva) es el todopoderoso Deva. Precede al Sol y es invisible. Sin embargo, la iconografía japonesa lo representa con los atavíos de una dama china para recordar sus orígenes continentales. Protege a los combatientes y conjura el peligro de incendio.

Shitenno. Son los cuatro reyes, constituidos en guardianes celestes (Lokapala). Su talla es desmesurada, tienen quinientos años de edad y residen en las laderas del Monte Sumeru, en cuya cima habita Taishaku-ten, del cual son vasallos. De expresión horrible, llevan el atavío de los generales chinos, y sus pies aplastan demonios. Se distinguen entre sí por sus atributos: Jikoku (Dhritarashtra) es el protector de la región del Este, y tiene asignado un sable y un pequeño osario; Zocho (Virudhaka) lo es de la del Sur: combate el mal, prodiga el bien y tiene como atributos un sable y un escudo; Kwomohu (Virupaksha) protege la región del Oeste: lleva en una mano un pincel o una lanza, y en la otra, una vaina de sable, o bien la apoya en su cadera; Tamu (Vaiçramana) o Bishamon empuña un cetro y tiene asimismo un pequeño osario en forma de pagoda: es el guardián del Norte.

Kishimofin (Hariti). Es una divinidad femenina, residente en China. En sus orígenes fue un demonio que devoraba a los niños. Más tarde, a raíz de su conversión, lograda por Buda, se convirtió en un hada protectora, que asistía a las mujeres a la hora del alumbramiento. También imploran su ayuda las madres para curar a sus hijos enfermos. La secta Shingon, que la introdujo en territorio japonés, conservó su denominación inicial de Kariteimo. Cuenta con numerosos templos que le ha consagrado la secta Nichiren, y se lo representa de pie, apretando contra su seno una criatura y llevando en su diestra la flor de la felicidad, o bien sentada al modo occidental, rodeada de niños.

Kompira (Kuvera). Esta divinidad, protectora de marinos y dispensadora, en general, de felicidad, es muy popular en el Japón. En su honor se levanta un gran templo en la aldea de Kotohira (Isla de Shikoku), donde los peregrinos que acuden a venerarla reciben, a guisa de amuleto, una plancha pequeña en la que hay grabado, dentro de un círculo, el carácter chino «oro». Los marineros del Mar Interior la invocaron especialmente, en la época de los Tokugawa.

gawa, en un sencillo rito en el que, para apaciguar una tormenta, el marino se cortaba los cabellos y los arrojaba al mar, mientras pronunciaba el nombre de la divinidad. Muéstrase con los rasgos de un hombre de enorme abdomen, sentado y con las piernas cruzadas. Lleva una bolsa en una mano.

Kwangiden. Se trata de una divinidad misteriosa que distribuye las riquezas. Se conoce también con los nombres de Daishoden, Shoden Sama y Tenson Sama. Es representada con dos aspectos distintos, el primero de los cuales consiste en dos figuras humanas con cabeza de elefante, ambas de pie y con las manos enlazadas. Esta pareja evoca la leyenda de los hijos de Maheçvara y Uma : el cruel Vinakaya y la benéfica Sunakaya, que se desposó con su hermano para llevar al hogar de éste la tranquilidad y la alegría. El segundo aspecto de Kwangiden es menos difundido. En él, la divinidad aparece sola, y su cabeza de elefante está sostenida por un cuerpo humano, que puede tener dos o seis brazos. Los que desean hacer fortuna le dirigen súplicas y derraman aceite sobre su cabeza hasta ciento ocho veces.

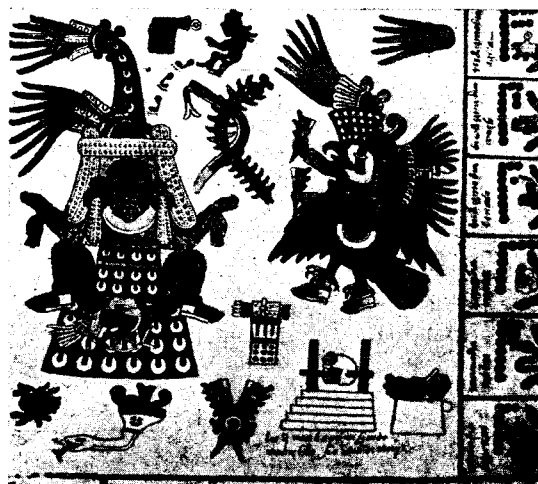
Shichi Tokujiñ. Los siete dioses de la felicidad tienen diverso origen :

Ebisu y Daikoku son probablemente unos kami del Sinto. Van vestidos a la japonesa, y tienen el lóbulo de las orejas hinchado. Ebisu, el patrono del trabajo, lleva una caña de pescar y una dorada, de grandes dimensiones, colgada de un hilo. Daikoku, dios de la prosperidad, se muestra con el martillo de la riqueza y un enorme saco a la espalda ; además, este último se halla de pie sobre dos sacos de arroz.

Benzaiten y Bishamonten son de origen hindú. La primera es la diosa del amor ; toca el biwa y cabalga sobre un dragón ; su mensajero es la serpiente. El segundo es el dios de la felicidad y de la guerra, y es representado como un guerrero que lleva una pequeña pagoda y una lanza.

Las otras tres divinidades son de origen chino : Fukurokuju, dios de la sabiduría y la longevidad, aparece con un cráneo desmesuradamente elevado ; lo acompaña una cigüeña. Jurojin, dios de la dicha, y también de la longevidad, se apoya en un largo bastón y va seguido de un ciervo. El Notei Osho es un sacerdote budista, calvo, barrigudo y con el lóbulo de las orejas hinchado ; lleva una pantalla y un enorme saco. En Europa ha sido popularizado con el nombre de Pussah.

Odette Brühl



Tlazoltéotl, diosa de la lujuria, se ha vestido con la piel de una víctima humana, cuyas manos han caído de sus muñecas. A la derecha, un personaje revestido con una piel de águila

Calendario religioso mejicano del siglo xvi. Codex Borbonicus. París, Biblioteca de la Cámara de los Diputados. (Fot. Larousse)



Xiuhtecutli, dios del fuego. A la izquierda, Paynal, el ligero y veloz ayudante de Huitzilopochtli, dios de la guerra. Por encima de Paynal pasa una nube tormentosa

MITOLOGÍAS DE LAS DOS AMÉRICAS

INTRODUCCIÓN

La mitología americana, aunque muy variada, presenta, de un extremo a otro del Continente, analogías que permiten considerarla como un todo.

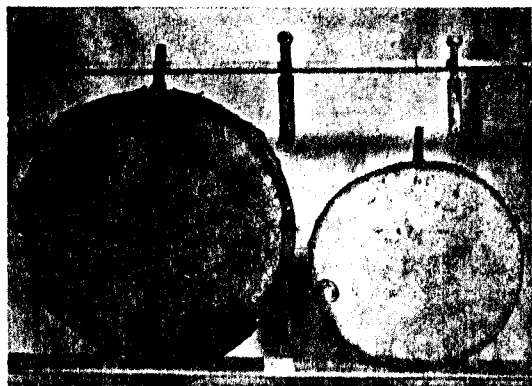
El totemismo se halla en la base de todas las religiones americanas. El totem es un objeto, un ser, una fuerza de la Naturaleza que, en la mayor parte de los casos, aparece como el antepasado de un grupo o clan, o, simplemente, de un individuo, los cuales llevan su nombre.

A cambio de la protección y ayuda que dispensa el totem, sus representantes le deben culto y atenciones, en cierto modo como si se tratara de un antepasado. Mas para hacérselo propicio, tienen que multiplicar sus efigies, presentarle ofrendas y manifestarle su respeto. A cambio de ello, adquieren derechos sobre el totem que les ayuda y protege. En ciertas civilizaciones más adelantadas se han superpuesto a estas creencias primitivas otros cultos más evolucionados. Incluso el totemismo se hizo más complicado: aparecieron los grandes dioses, y surgieron panteones tan ricos como el de los aztecas o los mayas, o, en el Perú, el culto al Sol, tan jerarquizado y complejo. Si el culto a las divinidades se generalizó pronto entre los pue-

blos americanos, lo mismo ocurrió con las ideas sobre la formación del universo. Según éstas, hay un mundo superior, en el que moran las potencias celestes; otro, inferior, donde están los muertos, y un tercero, central, en el que viven los hombres y los genios.

Ciertas tribus sitúan en los orígenes del universo un creador o un protector, aunque lo corriente es creer que hay un mundo celeste anterior a toda vida, con las imágenes de los seres llamados a poblar la Tierra, o una especie de subterráneo, del que emergerán los primeros progenitores. Se encuentran por doquier, en formas diversas, los héroes encargados de procurar una organización y dar leyes, vencedores de los monstruos que siembran el terror por la tierra, así como el mito de la destrucción del universo por el diluvio o el fuego, o la leyenda del robo de este elemento. Todos estos mitos explicativos, junto con las leyendas heroicas y divinas, constituyen, para los pueblos indios de América, la expresión de una emoción religiosa más o menos consciente y, en ocasiones, muy intensa. Su examen nos muestra la evolución del pensamiento humano en su búsqueda de Dios.

Si en un estudio limitado como el presente no es posible dar una idea completa de la mitología de los pueblos de América, nos esforzaremos



Tambores de hechicero. Esquimales caribu, Canadá. Copenhague, Museo Nacional



Amuletos. Esquimales netsilik, Canadá. Copenhague, Museo Nacional

mos, por lo menos, en presentar una imagen fidedigna, aunque sumaria, de la misma, para lo cual nos serviremos de los rasgos más destacados de las principales leyendas. El lector, sin duda, tendrá ocasión de evocar más de una vez pasajes de las mitologías clásicas o de la Biblia. Hasta tal punto estas leyendas tienen un fondo común, vinculado a los grandes fenómenos de la Naturaleza o a grandes cataclismos, que en otros tiempos y en todas partes debieron de aterrorizar por igual a la Humanidad primitiva.

AMÉRICA SEPTENTRIONAL

LOS ESQUIMALES

Los esquimales ocupan la región comprendida entre la Bahía de Hudson, el Estrecho de Behring y Groenlandia.

Su religión está influida por la lucha constante que tienen que sostener contra los elementos. Su carácter es áspero y sin piedad.

En su conjunto, los mitos de los esquimales tienen un carácter práctico. Sus mitos especulativos se refieren siempre al destino de los hombres y a la influencia que sobre él ejercen las acciones humanas, con vistas siempre a conciliarse los dioses y las demás potencias sobrenaturales.

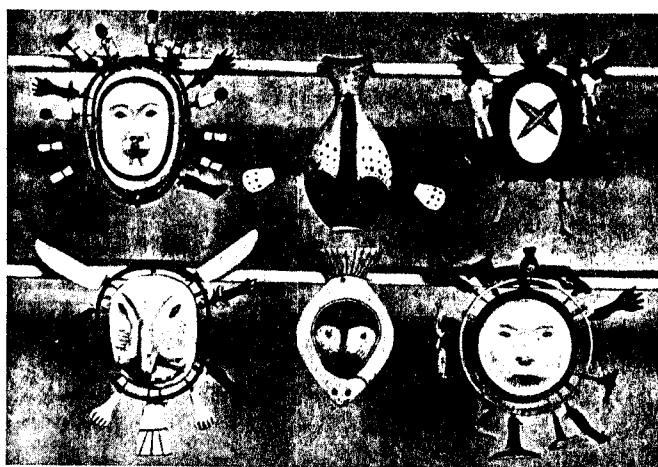
Para los esquimales, el mundo está bajo el dominio de una multitud de fuerzas invisibles, o *Innuu*. En la Naturaleza, todo tiene su *Innuu*: el aire, el mar, las piedras y los animales. Estos últimos pueden convertirse en guardianes y firmes apoyos del hombre, caso en el cual reciben el

nombre de *Torngak*. Se trata, pues, de una forma individual del totemismo.

Los *Innuu* de las piedras y de los osos tienen un poder especial. Si el espíritu de un oso se convierte en el *Torngak* de un hombre, éste puede ser devorado por un oso y volver luego a la vida. En tales circunstancias, este hombre redivivo se convierte en un *Angakok* o brujo.

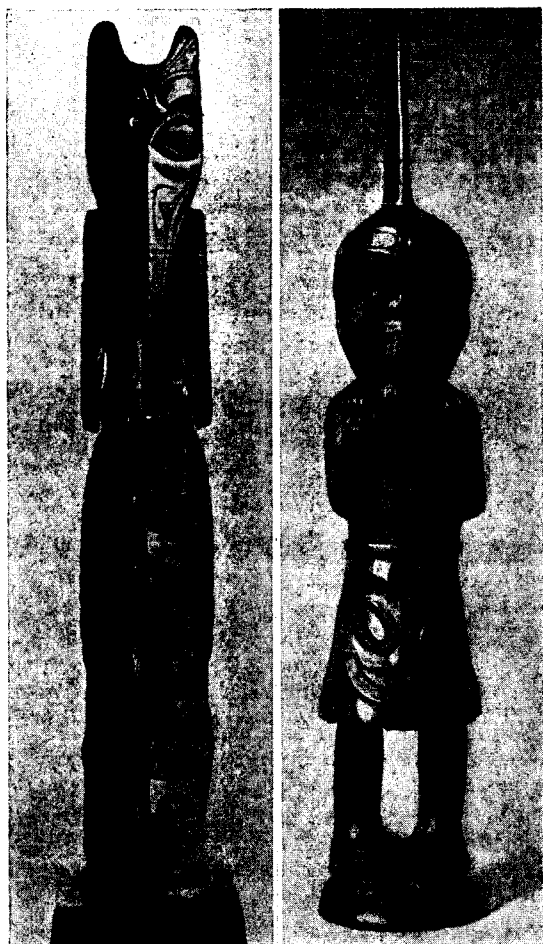
Los *Angakoks* mandan a capricho el buen tiempo y el malo, tienen la facultad de curar, de ver las cosas ocultas y descubrir los crímenes, gracias a un segundo sentido de la vista. Por ello, son como una especie de magistrados.

Estos *Angakoks* poseen espíritus familiares, los *Torngak* — denominación que proviene de *Torngaksak*, el más poderoso espíritu, en cuyo nombre ejercen su mandato —. Los esquimales lo conocen como el «Ser bueno», pero no coinciden en asignarle un aspecto determinado. Algunos dicen que carece de forma, otros le



Máscaras de madera. Esquimales de la Isla Nunivak, Alaska. Copenhague, Museo Nacional

atribuyen una figura de oso, y mientras otros lo representan como un hombre de alta estatura y con un solo brazo, no falta quien lo pinta del tamaño de un dedo. Es inmortal,



A la izquierda: Poste totémico esculpido, Alaska, Colección Tual. A la derecha: Ídolo labrado, con un alón de escualo en la cabeza, a guisa de adorno, Alaska. Colección Tual

aunque posiblemente fue muerto por el dios Crépito.

No puede decirse que Torngaksak sea el creador de todas las cosas, pero sí es cierto que posee todos los caracteres de la divinidad, y, a pesar de su poder más bien limitado, los esquimales lo llaman «el Gran Espíritu». Este pueblo tiene igualmente espíritus del fuego, de las aguas, de las montañas y de los vientos; demonios con figura de perro, almas de abortos convertidas en espectros horribles, e incluso duendes. A un niño que había perdido a su madre se le apareció el espíritu de ésta en pleno día y le dijo: «No temas; soy tu madre, que te

ama». También en este país de escarchas, el amor es más fuerte que la muerte.

En la mitología y en las tradiciones populares de los esquimales ocupa un lugar preponderante la diosa Sedna. Se la considera como la divinidad del mar y de los animales marinos, pero únicamente ejerce su poder sobre el cuerpo material de los seres que pueblan su reino subterráneo. Es hostil al género humano, y los esquimales sienten por ella un temor profundo, superior al que les inspira cualquier otra divinidad. Les conviene, pues, ganarse su favor, lo cual tratan de obtener mediante sacrificios propiciatorios. Este pueblo imagina a Sedna como un ser de gigantesca talla. Sólo tiene un ojo, pues el otro se lo arrancó su padre cuando, según se afirma, la arrojó de su embarcación para salvarse a sí mismo. En la leyenda de Sedna hay datos suficientes para pensar que este personaje mítico, comparable a ciertas divinidades del *Kalevala* y el *Edda*, pudo muy bien constituir un tema común a gran número de mitologías.

Describamos esta leyenda a grandes rasgos:

«Sedna era una hermosa muchacha esquimal, hija única de un padre viudo, con quien vivía a orillas del mar. Cuando llegó a la edad de contraer matrimonio la pretendieron numerosos jóvenes de su tribu y muchos extranjeros procedentes de países lejanos; pero a todos les daba una negativa, como si el rechazar y zaherir a sus cortejadores fuese para ella motivo de placer. Sin embargo, un día llegó de tierras extrañas un joven y apuesto cazador, adornado con hermosas pieles y armado con una lanza de marfil. Su kayak se iba acercando a la orilla, pero en vez de abordar dejaba que su barca se meciera en las aguas y llamaba a la doncella que se había quedado en su cabaña, suplicándole con cautivadora melodía:

«Sígueme al país de las aves, donde no reina el hambre. Tendrás en mi tienda, para descansar, suaves pieles de oso; en tu lámpara no faltará jamás el aceite; tu puchero estará siempre lleno de comida».

Sedna, enmarcada por la puerta de la cabaña, se resistía a las atractivas palabras del extranjero. Aunque seducida por su primera mirada, permanecía tímida y confusa. Su deber era, sin duda, negarse. Pero el joven extremó entonces sus súplicas. Pintó a Sedna un cuadro tan hermoso de su país, le describió con tanto detalle los collares de marfil que pensaba regalarle, que la muchacha perdió todo espíritu de resistencia y se dejó arrastrar poco a poco a la orilla. Allí, a instancias del extranjero, subió a la embarcación, y acto seguido se hicieron a la mar. Así huyó Sedna. Su padre no volvió a verla más sobre el acantilado en que se encontraba su morada.

«El amante de Sedna no era un hombre, sino el fantasma de un ser real, de un ave. A veces adoptaba el aspecto de un fulmar — es-

pecie de ave marina —, y otras, la de un somormujo. Por su condición de espíritu-ave, que le permitía presentarse en figura humana, se enamoró de la joven, a la que ocultó su verdadero carácter.

« Cuando Sedna descubrió lo que su esposo era en realidad, su desesperación fue indecible. Esforzándose éste en vencer la repugnancia de la joven, pero todo era en vano. Sedna no consiguió acostumbrarse a vivir con su seductor, y los días transcurrieron entre lágrimas y lamentos ».

Angusta, padre de Sedna, no podía consolarse de la marcha de su hija, y un día emprendió el camino hacia la costa lejana, por el que había sido llevada la joven. Cuando llegó al lugar en que se hallaba Sedna, el espíritu-ave se encontraba ausente. Al ver a su hija presa de desesperación, Angusta tomóla en brazos, la puso en su embarcación, y ambos se dirigieron a su país natal.

Cuando regresó el fulmar, buscó a su esposa por todas partes. Unas voces misteriosas que traía el viento le explicaron que Sedna había huido con su padre, entre lamentos y exclamaciones de cólera. Adoptando su forma fantasmal, el ave subió a su kayak y partió en persecución de la fugitiva. Pronto divisó la barca en que iban Sedna y Angusta, el cual, al advertir que el fantasma lo seguía, ocultó a su hija entre unas pieles.

El pasajero del kayak se acercó con presteza a la nave y reclamó a su esposa: « Dejadme ver a Sedna, os lo suplico ». Pero el padre, furioso, se negó a escuchar los ruegos del fantasma y siguió resueltamente su camino.

« Presa de desesperación, el Kokksaut — que así designan los esquimales a estos extraños seres — no siguió adelante y se dio por vencido: Sedna lo rechazaba. Entonces se oyó un furioso aletazo, y el fantasma quedó transformado en ave. Desplegando sus alas, planeó por encima de los fugitivos, mientras lanzaba el grito peculiar del somormujo, y desapareció luego entre las sombras. De pronto, desencadenóse una fuerte tormenta — la negra tormenta del Océano Ártico —, que aterró al padre de Sedna, a quien el temor del hombre-pájaro venía oprimiéndole el corazón. Sin embargo, el horror de haber ofendido a las potencias del cielo y de la tierra diole fuerzas para llevar a cabo un terrible sacrificio. El mar reclamaba a Sedna, y era necesario entregársela. Inclínose, pues, hacia delante, tomó a su hija, y de un brusco empujón la arrojó a las olas para aplacar así al mar encolerizado ».

No tardó en asomar a la superficie el pálido rostro de Sedna, mientras sus manos se agarra-

ban desesperadamente a la regala del barco. Enloquecido de espanto, el padre agarró una sólida hacha de marfil y cercenó los dedos crispados sobre la madera de la embarcación. Hundíase la joven en las aguas, mientras sus falanges amputadas se metamorfoseaban en focas. Tres veces pugnó por escapar a la muerte de este modo, pero estaba condenada, era presa del Océano y todos sus esfuerzos habían de resultar vanos. Así, otras tantas veces le mutiló su padre las manos, que iban reduciéndose poco a poco: las segundas falanges cortadas dieron origen a los ojuk (focas de los fondos); las terceras, a las



Esprítus malignos. Figurillas de madera. Esquimales de Groenlandia. Copenhague, Museo Nacional

morsas, y del resto nacieron las ballenas. Tan pronto como quedó consumado el sacrificio, las aguas se calmaron y la nave pudo llegar a su destino al cabo de poco tiempo. El padre penetró en su cabaña, y, agotado por las pruebas sufridas, sumióse en profundo sueño; en el tupik (tienda de verano) se encontraba atado el perro de Sedna. Por la noche sobrevino una fuerte marea que cubrió toda la parte costera, sumergiendo la cabaña y los dos seres que en ella se hallaban. De este modo, el hombre y el animal fueron a reunirse con Sedna en las profundidades del océano. Desde entonces reinan en una región, llamada Adliden, donde sufren prisión las almas después de la muerte para expiar el mal que cometen los vivientes. La duración de esta prueba es eterna o temporal, según la índole de la falta ».

Tal es, referida a grandes rasgos, la leyenda de Sedna.

Cuando los esquimales no pueden cazar focas, los Angakoks bajan al fondo del mar para obligar a Sedna a soltarlas. Para llegar adonde ésta se encuentra, según la vieja tradición groenlan-

desa, el Angakok debe atravesar primero el reino de los muertos, luego un abismo, donde giran incesantemente una rueda de hielo y un caldero hirviendo, lleno de focas, y por último, después de sortear el enorme perro que guarda la puerta, debe franquear un segundo abismo, sobre una pasarela tan delgada como el filo de un cuchillo.

Tales son los peligros que corren los esquimales para trasladarse al país de los espíritus.

Los esquimales creen que en torno a estos seres superiores evoluciona una infinidad de espíritus inferiores y de monstruos, favorables



Cabeza de lobo; máscara de los esquimales de King Island, Alaska. Copenhagen, Museo Nacional

a los hombres los unos, persiguiéndolos encarnizadamente los otros.

Cierto día, un Angakok se adentró en alta mar persiguiendo una foca, y de pronto se vio rodeado por extraños kayaks. Tratábase de espíritus del fuego que habían acudido a apoderarse de su persona. Pero he aquí que entre ellos se produjo un remolino, y el Angakok advirtió que, a su vez, eran perseguidos por un kayak cuya proa se abría y cerraba como una boca inmensa, devorando cuanto se oponía a su paso. Y con la misma presteza con que se habían presentado, desaparecieron. El Angakok había sido salvado por su espíritu protector.

Para los esquimales, existe en el cielo un mundo inferior. Este mundo, por su semejanza, puede ser comparado a veces con el mundo humano, excepto, quizás, en que tiene un cielo y un sol más pálidos. En ocasiones aparece constituido por cuatro cavernas, dispuestas una sobre otra: las tres primeras son bajas y poco confortables, mientras que la última es espaciosa y acogedora.

El mundo superior, más allá de la bóveda celeste, gira en torno a la cima de una montaña.

Al igual que la Tierra, tiene valles y colinas. En ella residen los Innuas, cuerpos celestes que en otro tiempo fueron hombres y, transportados al cielo, quedaron allí convertidos en estrellas.

El camino que conduce a este mundo superior está asimismo lleno de peligros. A su paso por la Luna, se trata de provocar la risa a los viandantes, y a los que no pueden contenerla, les arrancan las entrañas.

Entre los esquimales hay leyendas referentes al mito del diluvio. Una vieja tradición de Alaska se refería a una terrible inundación que, coincidiendo con un terremoto, barrió tan rápidamente el país, que sólo algunas personas pudieron salvarse en sus piraguas o refugiarse en la cumbre de las más altas montañas, presas de mortal angustia.

Los esquimales del Océano Ártico cuentan que en tiempos se desencadenó un diluvio sobre la Tierra, del que algunos consiguieron escapar atando varios barcos, uno con otro, hasta formar una gran balsa. Los supervivientes trataban de calentarse entre sí, acurrucándose ante el viento glacial. Por último, un brujo llamado An-odjium, es decir, «hijo de búho», lanzó su arco al mar, a la vez que lo conjuraba con estas palabras: «¡Basta, viento! ¡Cálmate!». Luego arrojó sus pendientes a las olas, y las aguas descendieron.

Veamos ahora algunas divinidades del pueblo esquimal.

Agloolik. Vive bajo el hielo. Es el espíritu tutelar de las cavernas de las focas, y también proporciona estos animales a los cazadores. Es considerado como un genio favorable.

Aipalookvik. Es un espíritu maléfico. Su constante anhelo es la destrucción, de la que hace víctimas a los indefensos barqueros. Vive en el mar.

Aulanerk. Su vida también transcurre en el mar. Va desnudo, se agita constantemente y da origen al oleaje. Los esquimales ven en él una fuente de alegría.

Nootaikok. Es el espíritu de los icebergs. De carácter benévolo, tiene por residencia el mar y procura focas a quien lo invoca.

Koodjanuk. Éste es un espíritu de primer orden. En la creación del mundo era un ave de gran tamaño, negra cabeza, ganchudo pico y cuerpo blanco. Es un genio benéfico, que tiene poder para satisfacer los deseos de cuantos recurren a él. Cura también a los enfermos.

Oluksak. Divinidad de los lagos, en cuyas riberas vive. Los Angakoks reciben la inspiración a través de él.

Tekkeitserktok. Es el dios de la tierra y el señor de todos los gamos. Su poder es superior al de las demás divinidades juntas. Cada año, antes de que empiece la época de caza, se le dedican numerosos sacrificios.

Tootega. Su figura es la de una mujer pequeña, que tiene el don de caminar sobre

las aguas. Habita en una isla, en una casa de piedra.

Akselloak. Es el espíritu de las rocas bamboleantes, y considerado como favorable.

Aumanil. Vive en tierra, y sirve de guía a las ballenas.

Ejjeekalduk. De existencia también terrestre, tiene el aspecto de un hombre de corta estatura. Es peligroso mirar sus ojos. Su rostro es negro. Habita en una piedra, y su carácter benévolo se manifiesta en el hecho de que cura las enfermedades.

Keelut. Espíritu terrestre y maléfico, parecido a un perro desprovisto de pelaje.

Kingmingoarkulluk. Vive en tierra, y se parece a un esquimal de minúscula estatura. Siempre canta alegres melodías. Espíritu benévolo.

Noesarnak. Su vida transcurre asimismo en la tierra. Es un espíritu benéfico, y tiene la forma de una mujer de piernas delgadas. Sus vestidos son de piel de gamo, y lleva una máscara, hecha con piel de este animal.

Oomark. Vive en tierra, y tiene el aspecto de un hombre de talla pequeña, pero robusto. Los mortales corren peligro al verlo. Debe ser tratado con muchos miramientos.

Ooyarrauyamitok. Esta divinidad no tiene una residencia claramente definida. A veces se sitúa en la tierra, y en ocasiones, en el cielo. Si es respetada e invocada, proporciona carne a los esquimales o, por lo menos, el medio de procurársela.

Pukkeenegak. Este espíritu, de apariencia femenina, tiene el rostro tatuado. Calza grandes botas y viste graciosos trajes. Se la considera de carácter benéfico, ya que proporciona alimentos y materiales para confeccionar vestidos. Da también hijos a las mujeres esquimales.

Sedna. Diosa de los animales marinos.

Ataksak. Vive en el cielo, y su forma es la de una bola. Personifica la alegría. Sobre su vestido brillan varias cuerdas, y su cuerpo brilla también cuando se mueve. Se presenta a los esquimales por mediación del angakok, y es considerado como espíritu benéfico.

LOS INDIOS DE LOS BOSQUES

Los algonquinos. Cuando los colonizadores blancos se extendieron por América del Norte, toda la región comprendida entre las heladas estepas de Labrador y las orillas del Hudson, así como los terrenos de aluvión del Golfo de Méjico, estaba cubierta de bosques. Poblaban esta región numerosas tribus indígenas, vinculadas a las grandes familias de los algonquinos



Visión desértica y turbulenta de un paisaje de Alaska: valle con fumarolas entre los volcanes Mageik y Katmai. Expedición R. P. Hubbard. (Fot. Wide World)

y los iroqueses, gente belicosa que vivía de la caza.

La mitología de estas grandes tribus está llena de figuras idealizadas, de héroes portadores de civilización, que son considerados, en parte, como los primeros humanos, y, en parte, como demiurgos y creadores. Estos seres están versados en toda clase de prácticas mágicas y pueden metamorfearse en animales.

Crean los indios que cuanto hay en la Naturaleza — animales, plantas, piedras, etc. — está habitado por una potencia misteriosa, que irradia hacia fuera su influjo y lo dirige sobre los demás seres. Los iroqueses lo designan con el nombre de Orenda, y los algonquinos, con el de Manitu, palabras en las que cifran todos los poderes mágicos, o « medicinas », desde los más débiles a los más eficientes. El hombre debe apoderarse de los orendas. En cambio, debe tratar de conciliarse a los poderes manitus, pues son espíritus inteligentes.

Los algonquinos septentrionales consideran al Kitski Manitu, o Gran Espíritu, como el más fuerte de todos los manitus. Es el padre de la

vida, y jamás fue creado. De él emanan todos los bienes, y en su honor fuman los indios la « pipa de la paz ».

Según los delawaras, el Gran Espíritu instituyó este rito del siguiente modo :

« Cuando los pueblos del Norte, reunidos en consejo, acababan de tomar el acuerdo de exterminar a la población delawara, un ave, de color blanco deslumbrador, se les apareció de repente y fue a colocarse con sus alas desplegadas sobre

Según un mito algonquino, existía otro espíritu, muy importante, denominado Michabo, es decir, la « Gran Liebre ». Era el padre de la raza y había nacido en una isla llamada Michilimakinak.

La Gran Liebre modeló la Tierra y es la inventora de las redes de pesca. Creó el agua, los peces y un enorme gamo. A ella se debe la expulsión de los manitus caníbales.

La morada de Michabo — espíritu que, al parecer, es la personificación de la Aurora — se sitúa en el lugar en que nace el Sol. Allí tienen su residencia las almas de los indios buenos, que se alimentan con frutos succulentos. Además, Michabo puede metamorfosearse y adoptar mil formas de animales.

Leyendas cosmogónicas. Las tribus algonquinas, como ocurre con casi todos los indios, creen en un espíritu dotado de gran poder, « el ave del trueno ». Sus ojos despiden relámpagos, y el zumbido de sus alas es el retumbar del trueno. Gracias a ella, la tierra no se seca, y la vegetación sigue cubriéndola. Lo acompaña un cortejo



Valle del río Skeena (Columbia británica). Ciertas tribus indias sitúan en esta región boscosa el paraíso terrenal. (Fot. Canadian National Railway)

la cabeza de la hija única del gran jefe. Ésta oyó entonces una voz interior, que le decía : « Congrega a todos tus guerreros y diles que el corazón del Gran Espíritu está entristecido, y una nube sombría lo aprisiona, porque tratan de beberse la sangre de sus primeros vástagos, los Lenni-Lennapi, la más antigua de las tribus. Para aplacar la cólera del Dueño de la Vida y para que la alegría vuelva a su corazón, todos tus combatientes tienen que lavarse las manos con la sangre de un cervatillo, presentarse luego a sus mayores con la pipa en la mano y cargados de regalos, y fumar en su compañía la gran pipa de la paz y la fraternidad que debe unirlos para siempre » ».

Por encima de todos los poderes está, pues, el Gran Espíritu, que habita en los cielos. Es el Señor de la Luz, y se muestra a los hombres por mediación del Sol. Con su soplo infunde la vida, y penetra por doquier bajo la forma de los vientos.

tejo de espíritus secundarios, representados en forma de aves parecidas a los halcones o las águilas.

Por encima de las nubes, donde habitan los vientos y el trueno, se halla la morada del Sol y la Luna, que suelen adoptar la figura de un hombre y una mujer, a veces como esposo y esposa, y en ocasiones como hermano y hermana. Los algonquinos cuentan cómo el Sol, armado de un arco y de flechas salió de caza, y cómo la Luna, inquieta por la prolongada ausencia de su hermano, partió en su busca, y estuvo andando por espacio de veinte días, hasta encontrarlo. Desde entonces, los recorridos de la Luna por la órbita celeste duran veinte días.

Por encima del Sol y la Luna habitan las estrellas.

Más acá de las nubes está la Tierra Madre, de la que emana el agua de la vida. En su seno se alimentan las plantas, los animales y los

hombres, y los algonquinos la llaman Nokomis. (« Gran Madre »).

Los pájaros son los intermediarios entre los humanos y las potencias superiores. De modo análogo, la relación con el mundo inferior se establece a través de las serpientes y los animales acuáticos. Por lo general, el universo aparece dividido en capas sucesivas: el mundo superior comprende cuatro de ellas, y tres, la región de abajo. En los puntos cardinales tienen su residencia cuatro genios benéficos: el del Norte es el dispensador del hielo y la nieve, que favorecen la caza de los animales salvajes; el del Sur hace crecer las calabazas, el maíz y el tabaco; el del Oeste proporciona la lluvia, y el del Este, la luz y el calor del Sol.

Una leyenda de los Montañeses — población de la familia de los algonquinos — explica cómo Michabo, o la « Gran Liebre », reintegró el mundo a su primitivo estado después de haber sido sumergido.

« Un día en que Michabo había salido de caza, los lobos de que se servía como ojeadores penetraron en las aguas de un lago y quedaron allí retenidos. Michabo los buscó por todas partes sin resultado, hasta que un ave le comunicó que se habían perdido en aquel lugar. Quiso entonces Michabo adentrarse en él, pero al hacerlo, las aguas se desbordaron y lo cubrieron todo. Entonces envió al cuervo a buscar un puñado de arcilla para rehacer la Tierra, que había desaparecido; pero no encontró arcilla por ninguna parte. Mandó luego una nutria, que se zambulló, también sin resultado. Por último, envió un ratón almidado, que regresó trayéndole cierta cantidad de tierra, con lo que pudo conseguir su propósito. Seguidamente arrojó flechas a los troncos de los árboles, que al punto se convirtieron en ramas. Vengóse luego de los que habían retenido a sus lobos en el lago, y, finalmente, casó con una rata almidada, de la que tuvo hijos. Con esta progenie repobló luego el mundo.

Los iroqueses y los hurones

Las divinidades más importantes de los iroqueses son el Trueno, el Viento y el Eco, y con



Mapa de América

este carácter divino hay además ciertas piedras, que vienen a representar un papel parecido al de los Titanes. Entre sus dioses más antiguos, los iroqueses colocan a sus antepasados y a determinados animales, que en otro tiempo tuvieron forma humana, y cuyos nombres fueron empleados luego para denominar los clanes.

Los gigantes son unos magos poderosos y unos excelentes cazadores que, ignorando el arco y las flechas, usan las piedras como proyectiles. Poseen una fuerza increíble, y en las luchas cuerpo a cuerpo emplean como armas los árboles más corpulentos, que arrancan del suelo sin el menor esfuerzo. Practican el canibalismo, y por eso son temidos. Entre los más importantes figura Ga-oh, gigante que ejerce su poder sobre los vientos.



Totems indios en la aldea de Albert Bay, Isla de Vancouver. Estos totems son la representación, en imágenes, de la gloria de las familias indias. (Fot. Rap)

A su lado se encuentra Hino, espíritu del Trueno, que es el guardián del cielo. Armado con un poderoso arco y con mortíferas flechas, destruye cuanto puede ser causa de daño. Su esposa es el Arco Iris, y entre su séquito figuran: Gunnodoyak, adolescente que en otro tiempo fue mortal y a quien Hino trasladó a su reino y envió luego, tras proveerlo de armas, a combatir a la « Gran Serpiente de las Aguas », que devoraba a los humanos. También a Gunnodoyak le llegó el turno de ser presa del monstruo, pero, en aquel instante, Hino, acompañado de sus guerreros, mató a la serpiente y se llevó al joven a las regiones celestes. Al servicio de Hino se halla también Oshadagea, la « Gran Águila del Rocío », que habita en el cielo del Oeste y lleva en el hueco de su espalda un lago, formado con las gotas destiladas durante la noche. Cuando los espíritus maléficos del fuego destruyen en la tierra toda clase de verdor, Oshadagea emprende el vuelo, y al tener des-

plegadas sus alas va cayendo el líquido benéfico gota a gota.

Más allá de las nubes, donde habita el Trueno, se hallan el Sol y la Luna, y, más arriba todavía, las estrellas. De éstas cuentan los indios gran número de leyendas. Una de las más deliciosas es la de la Mañana entre los iroqueses:

Sesondowah, el cazador, avistó un día al Ímpetu-Celeste, que había venido a vagar por la Tierra. Llevado por sus ansias de cazar, aquél

lanzóse en su persecución, hasta que se extravió y fue a parar al cielo, que está sobre la morada del Sol, donde la Aurora lo hizo prisionero, reteniéndole a su servicio como guardián de su puerta. Cierta día, mientras contemplaba la Tierra desde su atalaya, Sesondowah vio una encantadora joven, de la que se enamoró. Al llegar la primavera tomó la forma de un pájaro azul y bajó, rauda, a su lado. Luego, en verano, se transformó en un ave negra, y en otoño, en un halcón gigante, que arrebató a la muchacha y se la llevó al cielo. Furiosa la Aurora por la escapatoria de Sesondowah,

lo encadenó junto a su puerta y metamorfoseó a la joven en una estrella, que colocó sobre su frente, de tal forma que, acuciándolo constantemente el más vivo deseo de alcanzarla, jamás puede verla realizado. Dicha estrella es conocida con el nombre de Gendenwitha, « Estrella matutina ». Tales son las que los iroqueses consideran como potencias superiores.

En cuanto a las inferiores, la más importante es la Tierra, que denominan Eithinoha (Nuestra Madre). Cuentan que su hija Onatha (el Espíritu del Trigo) salió un día a buscar el Rocío refrescante, pero topóse en su camino con el Espíritu del Mal, que se la llevó bajo tierra, al reino de las sombras, donde permaneció hasta el día en que la descubrió el Sol y la condujo nuevamente a los campos que había abandonado. En lo sucesivo, jamás se atrevió Onatha a salir en busca del Rocío.

Tanto en la superficie terrestre como bajo tierra viven multitud de seres, más o menos



Totem indio. Isla de Vancouver. (Fot. Canadian National Railway)

invisibles y misteriosos, entre los cuales se ha de mencionar, en primer lugar, a los enanos, que los iroqueses agrupan en tres categorías: la de los Gahongas, que tienen su morada en el agua y en las peñas; la de los Gandayaks, a quienes compete el que los vegetales fructifiquen y se conserven los peces de los ríos, y, por último, la de los Ohdowas, que viven bajo tierra y guar-



Danzarín indio, enmascarado. Bella Coola. Columbia británica. (Fot. Canadian National Railway)

dan allí toda suerte de monstruos y animales venenosos. Bajo el agua viven seres de forma humana, que se cubren con pieles de serpiente y llevan cuernos. A veces, los hombres se sienten atraídos por la belleza de sus hijas, y desaparecen en pos de ellas sin que sus deudos vuelvan jamás a verlos.

Hay también monstruos que pueblan los bosques o las moradas subterráneas, y como ejemplos se pueden citar los «Cabezas gordas» y los «Gigantes de piedra» de los iroqueses. Los primeros se representan en forma de cabezas gigantescas, rodeadas por una espesa pelambre, de la que emergen dos aceradas garras; de sus ojos brotan chispas, y tienen las bocas muy abiertas. Vuelan a través de las tempestades, y se sostienen en los aires gracias a su opulento

vellón. Cuéntase que, cierto día, un Cabeza gorda persiguió hasta su cabaña a una muchacha india, y al ver que ésta comía castañas asadas, cogió del fuego unos tizones para imitarla y murió abrasado.

Leyendas cosmogónicas. Más allá de la bóveda celeste existió siempre un mundo en todo semejante al nuestro, donde los guerreros, como los de la Tierra, iban a cazar y descansaban luego, al atardecer, en largas chozas.

El mito que entre los iroqueses y los hurones sirve para explicar la creación del mundo, empezó en ese mundo celeste que ignoraba el dolor.

«Un día vio en él la luz una niña, Ataentsic, poco tiempo después de morir su progenitor. Hemos de advertir que era la primera vez que moría uno de los habitantes celestes. Colocaron su cadáver en un lecho de mano, y la criatura se habituó a estar junto a él, hablándole a su padre.

» Cuando la niña fue mayor, su padre dispuso que emprendiera un viaje por el territorio del «Jefe que tiene la tierra bajo su poder», con el que debía contraer matrimonio. Partió la joven, y después de atravesar un río sobre un tronco de arce y sortear diversos peligros, llegó a la cabaña de su futuro marido, en las proximidades del «gran árbol del cielo», y se celebró la boda. Cuando el jefe advirtió que Ataentsic esperaba un hijo, sintió violentos e injustificados celos por Dragón de Fuego. Finalmente, aquélla dio a luz una niña, que se denominó Soplo del Viento. Se reunieron entonces con el jefe los representantes de los seres y objetos todos de la Creación, para celebrar consejo. En él, la Aurora Boreal, adivinando que el marido de Ataentsic estaba celoso, lo instó a que arrancara de cuajo «el árbol del cielo». Hízolo así aquél, y al punto descubrió un profundo abismo, al que arrojó a su mujer y a su hija. De esta forma, Ataentsic cayó del firmamento. Mientras atravesaba los espacios, divisó, con gran sorpresa, una especie de lucecita azul, y al observarla más atentamente le pareció que era un lago y que hacia él se dirigía en su caída. No vio tierra en parte alguna.

» Durante este tiempo, los animales acuáticos que poblaban el lago vieron también caer un cuerpo que provenía del cielo, y decidieron ir en busca de tierra al fondo de las aguas.

» La nutria y la tortuga no tuvieron éxito en sus esfuerzos. Sólo el ratón almizclado logró colocar en la espalda de la tortuga cierta cantidad de barro, y entonces el caparazón creció enormemente y se convirtió en tierra firme. Tal fue el suelo que pisó Ataentsic, a quien los pájaros llevaban en sus alas.

» En cuanto a su hija Soplo del Viento, cuando estuvo en edad de contraer matrimonio, recibió una noche la visita del Señor de los Vientos y concibió un par de gemelos: Ioskaeh

y Tawiscara, dos hermanos que se combatieron y odiaron desde antes de nacer, ocasionando con su pugna la muerte de su madre. Con su cuerpo formó Ataentsic el Sol y la Luna, aunque sin ponerlos todavía en el firmamento. Tawiscara convenció a su abuela de que el único y verdadero causante de la muerte de Soplo del Viento era Ioskeha, y logró que lo expulsara.

» Ioskeha buscó entonces refugio junto a su padre, el Señor de los Vientos, quien le regaló un arco, unas flechas y cierta cantidad de maíz, con lo cual tuvo a su alcance el alimento animal y vegetal. Ioskeha creó luego las diferentes especies animales, y después de vencer al giboso Hadui, causante de todas las enfermedades, logró arrancarle el secreto del arte médico y el uso ritual del tabaco. Luego robó a Ataentsic y Tawiscara el Sol y la Luna, dejando que siguieran su curso normal por el firmamento, y, finalmente, creó al hombre. Tawiscara quiso imitarlo, pero lo más que consiguió fue producir monstruos, hasta acabar desterrado por su hermano ».

En este mito, Ioskeha aparece como el gran héroe creador, mientras que Tawiscara encarna a las potencias del mal. Ambos pueden ser considerados, respectivamente, como las réplicas de Osiris y Set. Esta leyenda se halla entre los algonquinos, donde sólo los nombres de los hermanos gemelos son diferentes.

La leyenda de la tierra « pescada » — cuyos elementos se encuentran en el mito de Ioskeha — suele verse asociada frecuentemente a la del diluvio.

Las leyendas diluvianas de iroqueses y hurones guardan estrecha semejanza con las de los algonquinos. En una palabra: los mitos algonquinos y hurones coinciden en el hecho de buscar el origen de la vida en un mundo superior situado por encima de las nubes. Los hurones reconocen a Ataentsic como su antepasado, que fue también precipitada desde el cielo.

LOS INDIOS DE LAS LLANURAS

Las grandes llanuras de América del Norte presentan entre sí sensibles diferencias en cuanto a aspecto y vida se refiere, y se extienden desde las zonas heladas del Mackenzie hasta el norte de Méjico y el oeste del Mississipi.

Cuando los blancos pusieron pie en ellas, aquellas inmensas extensiones de praderas daban vida a innumerables rebaños de renos en lo que es hoy el Canadá, y de búfalos, más al Sur. Abundaba la caza de toda especie, y a la población india, bastante diseminada, le bastaba ampliamente para vivir con los productos de la caza y la agricultura. A lo lejos se abría un horizonte sin límites; ni bosques frondosos ni profundos valles detenían su mirada.

Dondequiera que volviese los ojos, percibía el indio, según las estaciones y la región, el color verde intenso de la hierba o el blanco deslumbrador de la nieve. En torno a él parecía que el cielo se juntase con la tierra y formase un inmenso casquete recubriendo una tierra llana y circular. Esta aparente simplificación de la Naturaleza en gran escala la encontraremos en la mitología de los indios de los llanos, para quienes el mundo está gobernado por un ser todopoderoso e invisible, que precede a los demás grandes dioses y recibe, según las tribus, las denominaciones de Gran Espíritu, Dueño de la Vida, Nuestro Padre del Cielo y Gran Misterio.

Los sioux lo llamaban Wakonda, y los pawnees, Tirawa o Bóveda de los cielos. Por lo general, los indios no lo imaginan con forma definida, sino por medio de símbolos, como el plumón, que para ellos es la evocación de las tenues nubes blancas que flotan en lo más alto del cielo. Wakonda es la fuente de toda vida y poder, de suerte que los grandes dioses adorados por los indios sólo son intermediarios entre el Gran Espíritu — desconocido y distante — y los humanos. Estas divinidades son casi siempre el Sol, la Tierra, la Luna, la Estrella matutina, el Viento, el Fuego y el Trueno para los indios de las praderas, a las que hay que agregar el Trigo, cuando se trata de las tribus agrícolas. La divinidad más notable y poderosa entre los pawnees es el Sol — Shakuru —, en cuyo honor se observa un importante ritual: la danza del Sol, entre las tribus de los llanos, es con mucho la ceremonia más brillante del año. Por lo general dura ocho días, y consiste en procesiones, danzas simbólicas y mutilaciones que se infligen voluntariamente los guerreros para cumplir así con votos ya formulados. En el transcurso de esta gran fiesta se ensalzan las gestas de jóvenes guerreros y se discuten los asuntos de la tribu.

Nuestra Madre la Tierra es el origen de toda vida, y también su destino final. Distribuye pródigamente toda clase de alimentos, y en su honor se celebran ceremonias, cuyo objeto es festejar la unión del Cielo con la Tierra y el principio de la vida.

Después del Sol, la más importante de las potencias celestes es la Estrella matutina. Los indios se la imaginan con la figura de un hombre pintado de rojo — el color de la vida —, calzado con mocasines y envuelto en holgado ropaje. Hincada en su cabeza, yérguese una suave pluma de águila, teñida también de rojo, que simboliza el hálito vital. El Gran Espíritu otorgó a este hombre el Don de la Vida para que lo difundiese por la Tierra.

Antiguamente, los pawnees « skidi » tenían la costumbre de sacrificarle una virgen. El cuerpo de la víctima era despedazado luego y diseminado por los campos para fertilizarlos.

Los « Pies Negros » cuentan así la leyenda del hijo de la Estrella matutina :

« Hace mucho tiempo, la Estrella matutina vio a una hermosa india — Soatsaki — dormida sobre la tierra, junto a su campamento (« tipi »), y quedó seducido por su extraordinaria belleza, hasta tal punto que casó con ella y se la llevó

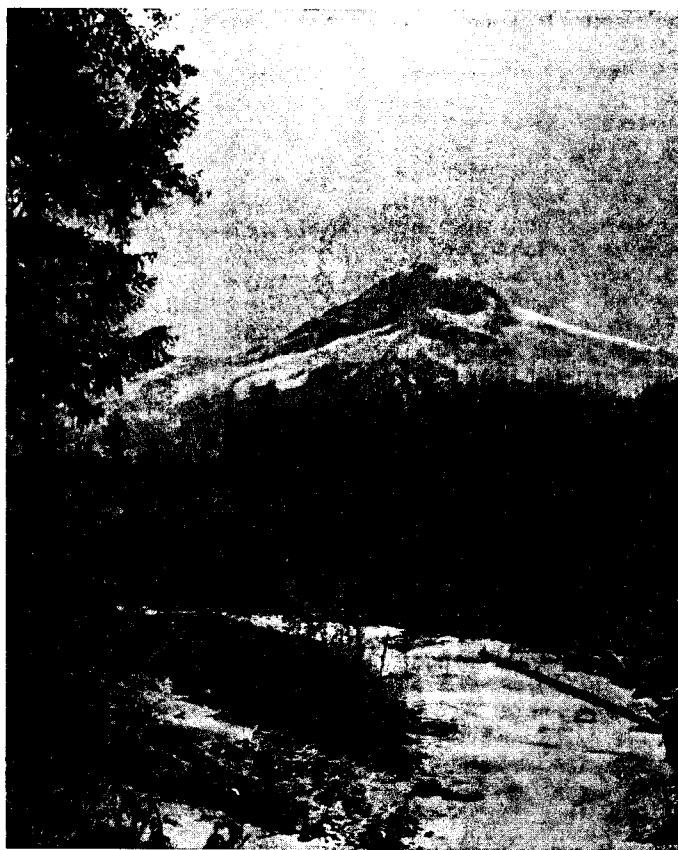
murió al poco tiempo, dejando a la criatura desamparada y sin recursos.

« Tenía el niño una cicatriz en la cara, y se le conocía con el apodo de Poia, “ El acuchillado ”. Cuando fue mayor enamoróse de la hija de un jefe, pero ésta lo rechazó a causa de la cicatriz, y entonces, presa de desesperación, Poia decidió recurrir a su abuelo, el Sol, para que le extirpase del rostro aquella fatídica señal. Se encaminó, pues, hacia el Oeste, permaneció tres días en la costa del Pacífico entregado al ayuno y la oración, y al llegar el cuarto vio una especie de pista luminosa, que se desplegaba ante él sobre las aguas. Siguió resueltamente este camino, y a poco se encontró en la misma morada del astro-rey. Ya en el cielo, vio que su padre, la Estrella matutina, estaba enzarzado en terrible lucha con siete aves monstruosas. Dio cuenta de todas ellas, y entonces el Sol, para recompensarlo por su hazaña, hizo desaparecer la cicatriz de su rostro, y después de instruirlo en el ritual de la danza solar, le regaló plumas de cuervo como prueba del parentesco que unía a ambos, así como una flauta, destinada a ganar el corazón de la mujer que amaba. Vuelto luego a la Tierra por otro camino, denominado Pista del Lobo o Vía Láctea, Poia enseñó a Pies Negros la danza del Sol. Luego casó con la hija del jefe y se la llevó a las regiones celestes ».

En la mitología india aparecen las más importantes constelaciones, cada una de las cuales tiene su leyenda, que varía según las tribus. Así, la Osa Mayor es, sucesivamente, un armiño, un ataúd, tras el que siguen los enlutados parientes, siete hermanos atacados por un enorme oso, o bien siete jóvenes a quienes la necesidad ha obligado a metamorfosearse en estrellas y colocarse en la bóveda celeste desplegando una tela de araña.

Además de las divinidades celestes, los indios de los llanos reverencian a otros poderes : los de la Tierra, el Agua, el Fuego y el Aire, los cuales adoptan, según las tribus, figuras diferentes. Así, los sioux creen que los espíritus de las aguas están divididos en dos categorías : la de los arroyos y la de las corrientes subterráneas ; los primeros tienen forma de hombre, y los segundos, casi siempre de mujer. Hay quien se imagina incluso a estas últimas como un horrible monstruo, de múltiples cabezas, que sostiene la Tierra.

De los espíritus del aire, el más importante es el Trueno. En llanuras como éstas, caracteri-



Paisaje del Oregón, en que se combinan montaña, bosque y río :
El Monte Hood y el Sandy River (Fot. R. J. Gifford)

al cielo, a la morada de sus padres, el Sol y la Luna. Allí, Soatsaki tuvo un hijo : Estrella Pequeña. La Luna dio a su nuera, como regalo, un azadón, al tiempo que le recomendaba no se sirviese de él para arrancar el nabo que crecía cerca de la casa del Hombre-araña. Pero la curiosidad de la joven pudo más y, así, Soatsaki, tras infringir la orden, descubrió que por el agujero podía ver la Tierra y divisar hasta los “tipis” de su tribu. Esto la sumió en gran añoranza y llenó su corazón de tristeza mortal. Para castigar su desobediencia su suegro, el Sol, resolvió expulsarla del cielo junto con su hijo, y, envuelta en una piel de alce, fue bajada a la Tierra. Pero, lejos de su esposo, la pobre india

zadas por su inmensidad y en las que las tempestades toman proporciones verdaderamente aterradoras, la imaginación de los indígenas urdió una explicación de estos fenómenos naturales.

Para ellos, el Trueno era la voz del Gran Espíritu, que les hablaba desde las nubes. Más aún; tomaba la forma de un ave enorme — el ave del trueno —, acompañada de un numerosísimo cortejo de otras más pequeñas, cuyo batir de alas producía el ruido lejano que va rodando por las nubes después de cada trueno.

En una leyenda cosmogónica, una de las tribus Caddoan — los pawnees de Nebraska — cuenta la creación del mundo en la forma siguiente:

«Al principio vivían en el cielo Tirawa, el gran jefe, y su esposa Atira. Sentados a su alrededor estaban los demás dioses, a quienes Tirawa dijo un día: "A cada uno de vosotros le encomendaré en el cielo una misión y le concederé parte de mi poder, pues pienso crear hombres a mi imagen y semejanza, y colocarlos bajo vuestra protección". Así, puso a Shakuru, el Sol, en el lado oriental, para dar luz y calor; a Pah, la Luna, la situó a Poniente para iluminar la noche. Y le dijo a la Estrella Brillante — la del crepúsculo vespertino —: "Tu lugar estará al Oeste, y te llamarán madre de todo cuanto existe, pues por ti todos los seres serán creados". Y a la Gran Estrella — la de la mañana —: "Tú estarás al Este y serás un guerrero. De ti dependerá que nadie se quede atrás cuando muevas al pueblo de las constelaciones a caminar hacia Occidente". Al Norte colocó a la Estrella Polar, y la convirtió en la primera estrella del firmamento; al Sur, a la Estrella de los espíritus, o de la Muerte. Luego instituyó otras cuatro estrellas: una, al Nordeste; otra, al Noroeste; otra, al Sudeste, y otra, al Sudoeste, a las que señaló como misión la de sostener el cielo.

«Cuando hubo realizado esta parte de su obra, Tirawa dijo a la Estrella vespertina: "Te enviaré las nubes y los vientos, los relámpagos y las tempestades. Tan pronto como los tengas en tu poder, los colocarás junto al Jardín celeste, donde se convertirán en seres humanos. Yo los vestiré con pieles de búfalo, y los calzaré con mocasines". Al punto las nubes se reunieron, soplaron los vientos, y los relámpagos y truenos penetraron en aquéllas. Cuando el cielo estuvo completamente cubierto, Tirawa dejó caer una piedra en las nubes hinchadas, que se abrieron para dar origen a una inmensa extensión de agua. Dio luego grandes cantidades de armas a las divinidades estelares que presiden las cuatro divisiones del cielo, y les ordenó emplearlas contra el líquido elemento, que se entreabrió para que apareciese la Tierra. Obedeciendo una nueva orden de Tirawa, los cuatro dioses empezaron a celebrar con cantos

la creación de la Tierra, y al conjuro de su voz reuniéronse las divinidades de los elementos, de las nubes y de los vientos, de los relámpagos y del trueno, y provocaron una terrible tormenta, cuya violencia determinó que la superficie terrestre se arrugase en montañas y valles. Volvieron luego a cantar los cuatro dioses, publicando las excelencias de bosques y praderas, y al punto estalló otra tormenta, que extendió por toda la Tierra una coloración verde y la dejó cubierta de árboles. Resonaron por tercera vez sus cantos, y entonces los ríos y torrentes iniciaron su impetuosa marcha. Y al cantar por cuarta vez, germinaron semillas de toda especie, que enriquecieron la Tierra.

«Para poblar este paraíso terrestre, Tirawa dispuso la unión del Sol y la Luna, a quienes les nació un nuevo hijo. Uniéronse también las estrellas de la Mañana y del Atardecer y tuvieron una niña. Las dos criaturas fueron colocadas luego sobre la Tierra, y Tirawa encargó a unos dioses que las intruyesen acerca de los secretos de la Naturaleza. La mujer recibió, además, semillas y la humedad necesaria para hacerlas fructificar, así como una choza y un hogar, y luego se enriquecieron con el arte del fuego y de la palabra. El hombre recibió vestidos masculinos y las armas propias de un guerrero, aprendiendo a su vez la ciencia de las pinturas de tema bélico y el nombre de los animales, así como el arte de servirse del arco y las flechas, de la pipa y las piedras de fuego.

«Entonces se le apareció al joven la Estrella Brillante y le reveló el ritual de los sacrificios. Como las Estrellas habían creado otros seres humanos, convirtiéndose él en su jefe y les enseñó lo que había aprendido. Fue construido un campamento circular, y dispuesto de modo análogo a como las estrellas están fijadas en el cielo, rememorando con ello cómo fue creado el mundo».

Los pawnees tienen asimismo su leyenda para explicar los orígenes de la muerte: «Antes de crear a los humanos, Tirawa envió a la Tierra al Relámpago para que la explorase. Dióle a éste la Estrella Brillante, que ejerce su poder sobre los elementos; el saco de los huracanes, donde tenía encerradas las constelaciones que la Estrella de la Mañana va empujando hacia delante. Cuando hubo recorrido la Tierra, el Relámpago descargó su saco, extrajo del mismo las diminutas partículas de luz y las prendió en el firmamento. Pero una de éstas, llamada Engaña-Coyotes — porque el coyote, que la toma por la Estrella Matutina, a la que precede inmediatamente, le ladra cada mañana, celoso del poder de la Estrella Brillante —, envió un lobo para robarle el saco de los huracanes. Este animal se salió con la suya y puso en libertad a todos los seres contenidos en el saco. Furiosos éstos al no encontrar a su amo el Relámpago, se arrojaron sobre el lobo y lo

destrozaron, iniciando así un período en el que la muerte hace sentir su presencia entre los hombres, período que proseguirá hasta el día en que todas las cosas hayan desaparecido.



Riberas del Lago Arrowhead, pobladas de bosque. Región de los Ángeles, California
(Fot. Cámara de Comercio)

Entonces la Estrella del Sur — la de la muerte — reinará sobre la Tierra, se enrojecerá la Luna, el Sol dejará de dar luz, y los seres humanos, metamorfoseados en minúsculas estrellas, subirán al Cielo por la Vía Láctea, que es el camino que siguen los muertos para dirigirse a la región celeste ».

En las leyendas de los pieles rojas, los relatos de animales ocupan un lugar muy destacado. A veces se trata de espíritus que se cubren con un simple pellejo, pero siempre son seres dotados de un poder sobrenatural, los cuales enseñan a los hombres los ritos que éstos deben practicar, y les dan remedios contra las enfermedades, etc. Entre los pawnees, el héroe principal es el coyote.

Los hopis o moquis — indios de Arizona — dan una versión algo diferente a sus mitos sobre la creación del hombre. Los moquis creen que dos divinidades, llamadas Huruing Wuhti, decidieron, después de poblar el mundo con seres irracionales, crear al hombre y la mujer. A tal efecto, cogieron barro, lo modelaron y, después de cantar juntas una fórmula mágica, cobraron vida el hombre y la mujer.

LOS « PERICUES »

California. Los pericues — indios de California — no tributaban ningún homenaje a las

criaturas. Carecían de ídolos o imágenes de falsas divinidades a las que dedicar culto, y también desconocían la celebración de festividades, la práctica de la oración y la formulación

de promesas. Reconocían en el cielo un señor todopoderoso, denominado Niparaya, creador del Cielo y de la Tierra y dispensador de alimento a las criaturas. Este Niparaya era invisible y no tenía cuerpo comparable al de los humanos.

Niparaya estaba casado con Amayicoyondi, con la que, pese a su ser intrínsecamente espiritual, tuvo tres hijos. Uno de ellos se llamaba Quaayayp — es decir, el hombre —, y el segundo, alumbrado por Amayicoyondi en una montaña roja,

Acaragui. Quaayayp fue a vivir con los indios del Sur para instruirlos. Su poder era inmenso, y tenía incontables servidores, que llevó consigo a la tierra. Finalmente, los indios, movidos por el odio lo mataron. Pero, con todo y estar muerto, goza hasta hoy del privilegio de un cuerpo incorrupto y mana continuamente sangre. Carece del uso de la palabra, y tiene junto a sí una lechuza que le habla.

En un mito de los pericues se dice que el Cielo está más poblado que la Tierra, y que en otro tiempo se desarrollaron grandes luchas entre sus moradores. Figuraban entre éstos el todopoderoso Wac, o Tuparán, que se rebeló contra Niparaya, el cual, tras haberlo derrotado, lo despojó de su poder y los expulsó del cielo, arrojándolo, junto con sus seguidores, a una cueva subterránea, donde cuida de las ballenas e impide su salida.

Entre los indios de California hubo, pues, dos bandos: el de los secuaces de Niparaya, caracterizados por su bondad, y el de los que prefirieron a Wac-Tuparán, muy dados a la magia.

Los pericues creían que las estrellas eran trocitos de metal incandescente, y que la Luna había sido creada por Cucumunic, y las estrellas, por Purutabui.

En las tribus de Loretto, los indios guacures creían que, en la parte septentrional del cielo,

habitaban unos espíritus que tenían por jefe a Gumongo, y enviaban a los hombres la peste y las enfermedades.

Según las creencias de estas poblaciones, el Sol, la Luna, la Estrella de la Mañana y la del Atardecer adoptaban la figura de hombres y mujeres que, después de sumergirse, al terminar el día, en el Océano occidental, reaparecían cada mañana por Oriente, después de atravesar a nado el Océano durante la noche.

Los Luigeno de Baja California cuentan que un diluvio cubrió con sus aguas las más altas montañas, aniquilando casi en su totalidad a los humanos. Sólo unos pocos, que buscaron refugio en las alturas de Bonsald, lograron salvarse. El resto del país fue sumergido, y los supervivientes tuvieron que permanecer en su reducto hasta el fin del diluvio.

LOS AZTECAS

Méjico. El totemismo de clan no existía ya en Méjico en tiempos de la Conquista, y sólo subsistió una especie de totemismo individual, según el cual, el hombre, después de un sueño revelador, sentíase vivir en estrecha comunión con un animal o un objeto. En aquella época, la mitología constaba de un ingente número de divinidades, número que se incrementó con el tiempo, pues los aztecas, siguiendo la costumbre de los conquistadores paganos, estimaban que debían tributar homenaje de veneración a los dioses de los pueblos vencidos. Así, fueron implantándose cultos nuevos, y entre las grandes divinidades aztecas se cuentan algunas que tuvieron este origen, como Quetzalcóatl, de procedencia tolteca; Tláloc, antigua divinidad otomí; Camaxtli, que fue primero un dios de

los chichimecas; Xilonen, la diosa del maíz, adorada por los huastecas, etc.

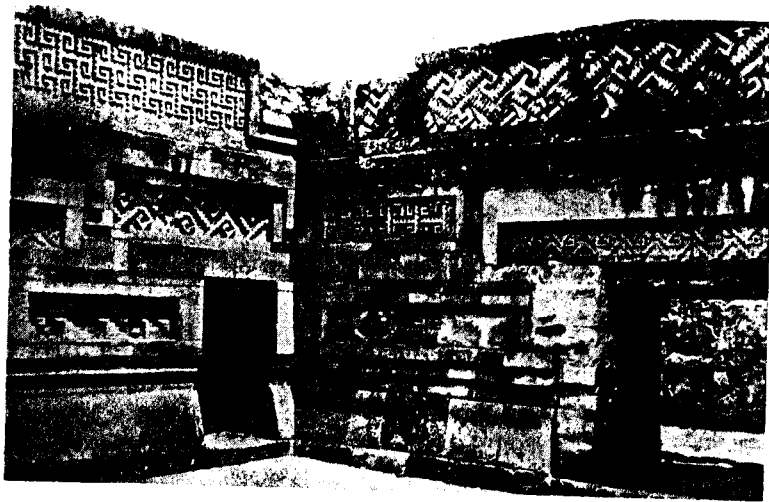
Igual que ocurre con el de los indios de América del Norte, el panteón mejicano ofrece la particularidad de atribuir divinidades a cada una de las «divisiones» del espacio: así, al Norte tenía su residencia Tezcatlipoca; al Sur, Huitzilopochtli; al Este, Tonatiuh, y al Oeste, Quetzalcóatl.

De la multitud de dioses del panteón mejicano destacan, como más importantes, Huitzilopochtli, Tezcatlipoca, Quetzalcóatl, Tláloc y su esposa Chalchiuhtlicua, y Tzintéotl, a los cuales vamos a referirnos a continuación:

Huitzilopochtli («colibrí del Sur», o «el del Sur»). Esta divinidad de la guerra era adorada en el templo de Tenochtitlan, donde se le ofrecían abundantes sacrificios humanos. Era también el dios de la tempestad, y tenía como atributos unas plumas de colibrí atadas a su pierna izquierda, la serpiente de fuego y el bastón curvado en forma de reptil. A juzgar por los manuscritos que se han conservado, surcaban su rostro líneas azules y una franja de color oscuro.

Nació de la piadosa Coatlicua («la del ropaje tejido de serpientes»), que era ya madre de una joven y de una numerosa prole de hijos varones, conocidos como los Centzon-Huitznahuas, es decir, «los cuatrocientos del Sur». Estando un día entregada a la oración, cayó del cielo, sobre su pecho, una corona de plumas, y poco después advirtió que se hallaba encinta. Furiosa su hija porque creía a Coatlicua deshonrada, incitó a los Centzon-Huitznahuas a dar muerte a su madre; pero Huitzilopochtli, al que ella llevaba en su seno, le habló para tranquilizarla.

Huitzilopochtli nació con todas sus armas, como Atenea cuando surgió de la cabeza de



Templo de Mitla, Oaxaca (Méjico). Las paredes están adornadas con motivos geométricos en mosaico



El dios Quetzalcóatl.
Lava basáltica

Zeus. Vestía una armadura azul, adornaba su cabeza y la pierna izquierda con plumas de colibrí, y llevaba en la mano del mismo lado

retenerlo hasta que rayase el alba, el gigante cambiaba de humor y le ofrecía riquezas y toda suerte de poderes contra los que ninguna fuerza

podría nada, a condición de que lo dejase partir antes de que amaneciera. El que lograba superar esta prueba, recibía del vencido cuatro espigas como prenda de su victoria, y el que tenía valor, le arrancaba el corazón para llevárselo; pero, cuando había rasgado la tela que lo cubría, sólo encontraba, por lo general, plumas blancas, espigas, cenizas o un harapo. Temíanle los aztecas más que a cualquier otra divinidad, y lo honraban también con sacrificios cruentos, eligiendo cada año al más hermoso de sus jóvenes cautivos con

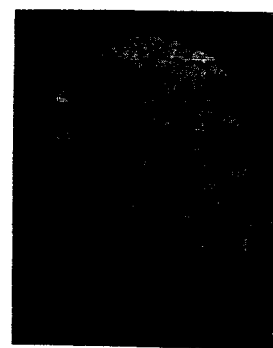


La Pirámide del Sol vista desde el templo de Quetzalcóatl, Teotihuacán.
(Fot. La Rochester)

una jabalina azul, símbolo de destreza. Por lo demás, su cuerpo estaba pintado por completo de este color. Lo primero que hizo fue precipitarse sobre su hermana y darle muerte, para aniquilar, acto seguido, a los Centzon-Huitznahuas y a cuantos se habían conjurado para atentar contra su madre. Huitzilopochtli fue el protector y guía de los aztecas en sus viajes.

Tezcatlipoca («el espejo humeante») era la divinidad solar, y personificaba concretamente el sol de verano, que madura las mieses y es causa también de sequía y esterilidad. Como dios del atardecer, asimilábase a la luna. Tenía varios apelativos, según fuese invocado en tal o cual fiesta, algunas de las cuales le fueron dedicadas como dios de la música y la danza. Era invisible e impalpable y solía mostrarse a los humanos como una sombra huidiza, como un horrible monstruo o como un jaguar. Según cierta leyenda, los aztecas creían que Tezcatlipoca vagaba por la noche bajo la forma de un gigante, que se envolvía con un velo ceniciento y llevaba su cabeza en la mano. Al verlo, los pusilánimes quedaban helados de estupor, pero los audaces no vacilaban en agarrarlo, amenazándolo con no soltarlo hasta que apuntase el día. Entonces, el gigante se deshacía en súplicas para verse pronto libre, súplicas que mezclaba con maldiciones; pero si el hombre conseguía

objeto de personificarlo. Enseñábanle a cantar y a tocar la flauta, a llevar flores y a fumar con elegancia. Iba ricamente vestido, y tenía a su servicio ocho pajes. Durante el año se le prodigaban toda clase de honores y placeres, y veinte días antes de la fecha fijada para el sacrificio, se le asignaban como esposas a cuatro jóvenes que personificaban a otras tantas divinidades. Comenzaba entonces una serie de festejos y danzas, y, finalmente, al llegar el día fatal, el joven dios era trasladado, con gran pompa, a las afueras de la ciudad, para ser sacrificado en la última plataforma del templo. De un solo golpe de su cuchillo de obsidiana, el sacerdote le partía el pecho y le arrancaba el corazón palpitante, que ofrecía al Sol. En la mitología mejicana, Tezcatlipoca aparece como el gran enemigo de Quetzalcóatl,



La divinidad Tonatiuh, el Sol. Méjico, Museo. (Fot. La Rochester)

cuyo mito evoca probablemente una gran lucha étnica

En todas sus maquinaciones desleales, Tezcatlipoca sólo pensaba en la destrucción de la gente de Tula, es decir, de los toltecas, cuya divinidad más importante era Quetzalcóatl antes de convertirse, a la caída del Imperio tolteca, en uno de los principales dioses aztecas.

«Cierta día, los habitantes de Tula vieron entrar en la ciudad a tres hechiceros, uno de los cuales era Tezcatlipoca, disimulado bajo los rasgos de un hermoso joven. Éste logró seducir a la sobrina de Quetzalcóatl, hija del rey Uémac, lo cual le dio pie para difundir por Tula la inclinación al vicio y la desobediencia a la ley.

» En una gran fiesta que se celebraba, Tezcatlipoca bailó y entonó un canto mágico. Pronto lo imitaron buen número de personas, las cuales, siguiendo al dios, pasaron por un puente que, al no poder resistir el peso de la gente, se vino abajo, y cuantos cayeron al agua quedaron convertidos en piedras. Algún tiempo después, Tezcatlipoca se manifestó a los toltecas haciendo bailar un muñeco. Los asistentes quedaron asombrados, y al amontonarse para ver mejor, muchos perecieron de asfixia. Dijoles entonces que habrían debido lapidarlo por las desgracias que les había ocasionado, y ellos, tomando al pie de la letra sus palabras, le dieron muerte no sin que muchos perdiesen a su vez la vida a consecuencia del olor que exhalaba el cuerpo del brujo. Finalmente, tras muchas vicisitudes, los toltecas consiguieron arrojarlo a las afueras de la ciudad. Tezcatlipoca es representado con cara de oso de brillantes ojos;



El dios Quetzalcóatl ejecuta una danza sagrada ante Tezcatlipoca. Calendario mejicano. París, Biblioteca de la Cámara de los Diputados. (Fot. Larousse)

cruzan su rostro rayas amarillas y negras, su cuerpo está pintado asimismo de negro, y adorna sus tobillos con cascabeles. Provocaba discordias e incluso la guerra misma; prodigaba las riquezas, y los aztecas le atribuían el poder de destruir el mundo si así lo deseaba. Resucitó como la mayoría de los dioses, y volvió del cielo a la tierra».

Quetzalcóatl («a la vez reptil y ave») era dios del viento, señor de la vida, creador de cuanto existe, promotor de vida civilizada, patrono de las artes e inventor de la metalurgia. En sus orígenes fue una divinidad de Cholollan; pero expulsado por las maquinaciones de Tezcatlipoca, decidió regresar al viejo país de Tlapallan después de la destrucción de Tula. Quemó, pues, sus casas, edificadas con plata y conchas, enterró sus tesoros y atravesó el mar del Este, precedido por sus servidores, que habían sido transformados en aves de hermosas plumas. Pero antes de marchar prometió a su pueblo que regresaría, por lo que desde entonces, unos centinelas, apostados en la costa oriental, estaban siempre al acecho de este regreso, en cuya vigilante actitud los sorprendió la llegada de los españoles. Al verlos llegar, cubiertos con resplandecientes corazas y abordo de naves que procedían del Este, creyeron que se trataba del regreso de Quetzalcóatl y corrieron a



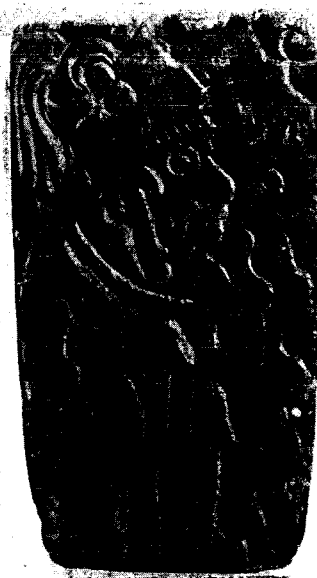
El dios Quetzalcóatl, en forma de serpiente con plumas, enroscada. París, Museo del Hombre

advertir a su emperador Motezuma, quien ofreció a los recién llegados gran cantidad de regalos, entre los cuales figuraban la máscara de serpiente, incrustada de turquesas, y el manto de plumas, emblemas ambos del dios. La tradición nos describe a Quetzalcóatl como un viejo blanco, de larga barba y cubierto con holgadas vestiduras. Llevaba el rostro pintado de negro, así como todo el cuerpo, y una máscara con puntiaguda jeta de color rojo.

Tláloc (« pulpo de la tierra ») era la divinidad de las montañas, de la lluvia y de las fuentes. Al principio perteneció a los otomíes. Igual que el precedente, iba pintado de negro, pero llevaba una corona de plumas blancas rematada por una verde. Entre sus atributos figura la máscara de la serpiente de dos cabezas.

Tláloc habitaba en las cuestas de las montañas, y su residencia, Tlalocan, estaba abundantemente abastecida. En ella moraban las diosas de los cereales, y, en especial, del maíz.

Tláloc poseía cuatro cántaros llenos de agua, que utilizaba para regar la tierra. El agua del



Placa, en serpentina, que representa al dios Tláloc. París, Museo del Hombre

primero era buena, y favorecía el crecimiento del maíz y toda clase de frutales; la del segundo provocaba la formación de telas de araña y la aparición de la enfermedad de los cereales; la del tercero se transformaba en escarcha, y la del último destruía los frutos.

El culto a Tláloc era el más horrible. En efecto, eran sacrificados al dios muchísimos niños, incluso lactantes. Para nutrir estos holocaustos, los sacerdotes « partían » en busca de criaturas de tierna edad, que compraban a sus madres... Después de matarlos, los guisaban y se los comían. Si los niños vertían lágrimas en abundancia, cundía el regocijo entre los espectadores, quienes creían así que la lluvia estaba próxima.

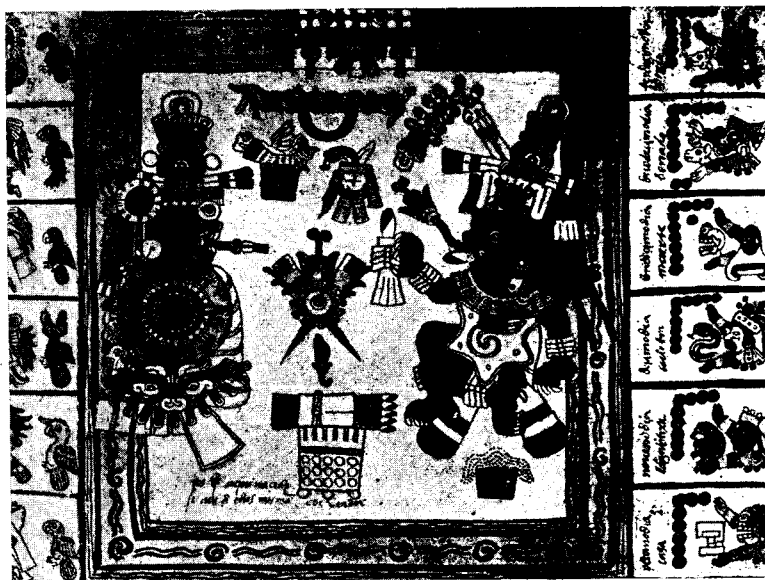
Chalchiutlicua, diosa del agua, de los manantiales y de los arroyos, era la esposa — o la hermana — de Tláloc; era

invocada como protectora de los recién nacidos, de las bodas y de los amores lícitos.

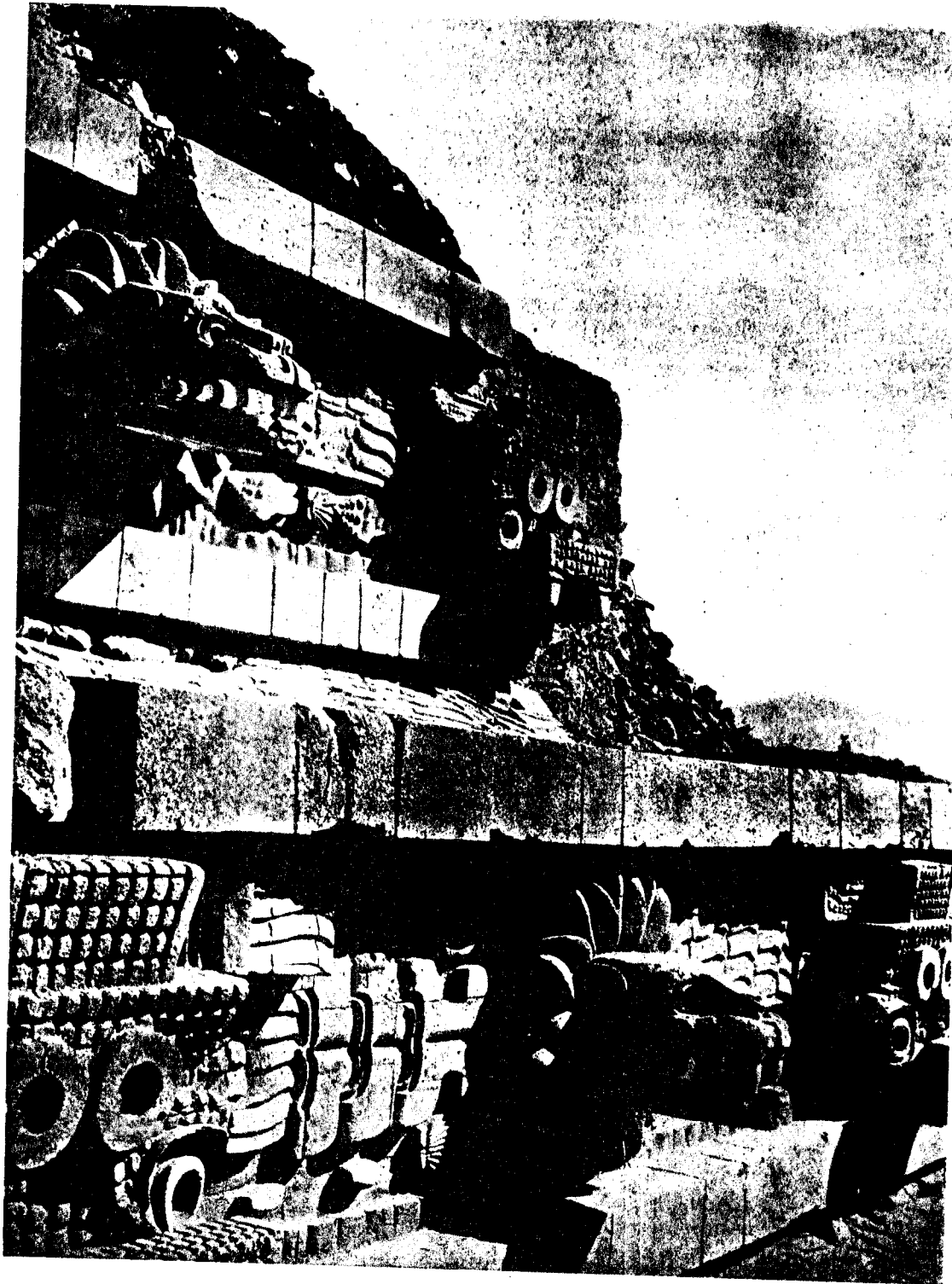
Pueblo agricultor, los aztecas poseían cierto número de divinidades tutelares de los productos de la tierra, la principal de las cuales era Tzintéotl, diosa de los orígenes y de la generación.



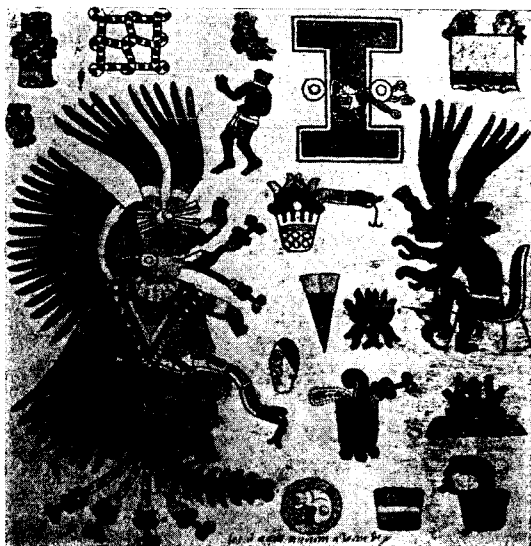
Tzintéotl, diosa de los orígenes o del maíz. París, Museo del Hombre



A la derecha: Xólotl, dios de los rebaños. A la izquierda: Tlalchitonatiuh (el Sol bajo). Calendario religioso mejicano del siglo XVI. París, Biblioteca de la Cámara de los Diputados. (Fot. Larousse)



Detalle del templo de Quetzalcóatl en Teotihuacán



Xochiquetzal, diosa de la tierra en flor. Está sentada en una piel de ocelote, y de su boca brotan flores. Los accesorios nos recuerdan que es la inventora del arte de hilar. Calendario mejicano. París, Biblioteca de la Cámara de los Diputados. (Fot. Larousse)

Tenían asimismo un dios del fuego, otro de la lujuria, y un tercero, de los comerciantes. Éste era Yacatecutli. La divinidad del fuego se llamaba Xiuhtecutli, y Tlazoltéotl, la diosa del amor impuro, la voluptuosidad y los detritus. Es la Venus mejicana, acerca de la cual se cuenta la siguiente leyenda:

«Afanoso de convertirse en el favorito de los dioses, un tal Jappan abandonó a su familia y todos sus bienes, y se retiró al desierto a hacer vida de ermitaño. Allí vio una roca muy elevada y la eligió para vivir en ella noche y día, entregado a la oración. Queriendo los dioses poner a prueba su virtud, ordenaron al demonio Yáotl («el enemigo») que lo vigilara, para castigarlo si sucumbía. Yáotl hizo desfilar ante él un sinnúmero de bellezas, que en vano lo invitaron a descender. Hasta que la diosa Tlazoltéotl aparecióse a Jappan, el cual quedó profundamente turbado ante su gran hermosura.

«Hermano Jappan — le dijo —, soy Tlazoltéotl. Asombrada de tu virtud y compadecida de tus sufrimientos, quiero reconfortarte. ¿Cómo podría llegar a tu lado para hablarte con más comodidad?». Sin sospechar la estratagema de la diosa, el ermitaño descendió de la Peña y la ayudó a subir, con lo que se derrumbó la virtud de Jappan. Al momento acudió Yáotl, quien le decapitó a pesar de sus súplicas. Los dioses lo metamorfosearon en escorpión, y, avergonzado, corrió a esconderse bajo la roca, escenario de su derrota.

»Su esposa, Tlahuitzin («la inflamada»), vivía aún. Yáotl fue a buscarla, la llevó junto a la

pedra donde estaba el escorpión, le refirió cuanto había sucedido y, por último, le cortó también la cabeza, de la que surgieron escorpiones de otra especie: los de color de fuego. Acto seguido, corrió a reunirse con su esposo bajo la piedra, y nacieron escorpiones de diversos colores. Estimando los dioses que Yáotl se había extralimitado, como castigo lo metamorfosearon en saltamontes».

En los nueve cielos de los aztecas tienen su morada Tonatiuh (el Sol), Meztli (la Luna) y Tlahuizcalpantecuhtli, señor de los carmines de la autora, y apasionado de los sacrificios.

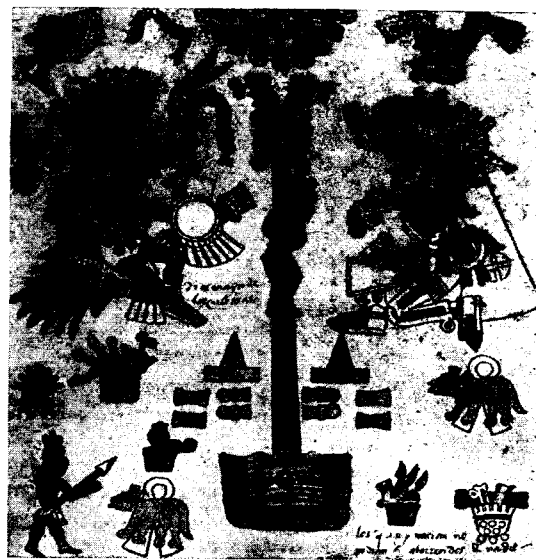
Mencionemos entre otros muchos dioses mejicanos, a Xochipilli y Xochiquetzal, divinidades de ambos sexos, de las flores, del canto y de la danza.

Cihuatcóatl, diosa invocada en los alumbramientos, que unas veces se muestra propicia, y otras, adversa.

Chicomecóatl (la Ceres mejicana), diosa de la abundancia agrícola.

Xólotl, dios del juego de pelota y protector de mellizos.

En el panteón mejicano existen dioses de atribuciones poco definidas, entre los cuales citaremos a los Tepictoton, enanos tutelares de las montañas, a quienes se honraba sacrificando niños. Los Yohual-tecuhtin, señores de la noche, que, en número de nueve, regían los destinos de los humanos y reinaban, uno tras otro, sobre sus días.



Mictlantecuhtli divinizado, bajo cuyo dominio se hallan los nueve ríos subterráneos y las almas de los muertos. A la derecha, Chachalmeca, dios de los muertos. Entre las divinidades vemos el ojo estelar, que está en lo alto de un mástil, hincado en un estanque. Un personajillo se esfuerza en alcanzar la cima. Calendario mejicano. (Fot. Larousse)



EL DIOS TEZCATLIPOCA Y EL DIOS SERPIENTE QUETZALCOATL TRAGÁNDOSE UN HOMBRE. Calendario religioso mejicano del siglo XVI (Codex Borbonicus). París, Biblioteca de la Cámara de los Diputados

Según un mito mejicano, denominado «Historia de los cuatro soles» — el quinto de cuya serie es el que en la actualidad nos ilumina —, los dioses crearon, sucesivamente, cuatro universos. Habiéndose producido abundantes lluvias, perecieron ahogados todos los humanos, excepto unos pocos, que fueron transformados en peces. Ello ocurrió bajo el primer sol, llamado Chalchiuhtonatiuh («sol de piedras preciosas »).

Bajo el segundo sol, Tletonatiuh («sol de fuego »), los hombres fueron destruidos por una lluvia ignea y metamorfoseados en gallinas, perros, etc. El tercer sol se llamaba Yohualtonatiuh («sol de oscuridad »). Los hombres de esta tercera creación, que se alimentaban de resina y pez, desaparecieron tragados por la tierra en un terremoto, o fueron devorados por animales. El sol que vio surgir la cuarta generación humana fue Ehecatonatiuh («sol del viento o del aire »). En este período, los humanos, que se alimentaban de frutos, fueron transformados en monos.

Al frente del mundo de ultratumba había estas dos divinidades infernales: Mictlantecuhlti y Mictlancihuatl, su esposa, la esfera de cuyo poder comprendía los nueve ríos subterráneos y las almas de los muertos.

Como ocurre con casi todos los pueblos, también los aztecas poseen una tradición de diluvio y confusión de lenguas. Según su versión, la Humanidad fue aniquilada por el diluvio, del que consiguieron salvarse un hombre, Coxcoxtli, y una mujer, Xoquiquétzal, subiendo a una barca y tomando tierra en una montaña, llamada Colhuacan. Esta pareja tuvo muchos hijos, que fueron mudos hasta determinada edad en que una paloma, desde la copa de un árbol altísimo, les comunicó el don de lenguas. Pero éstas eran tan divergentes, que sus usuarios no podían entenderse.

AMÉRICA CENTRAL

Yucatán. Las poblaciones de América Central que presentan para nosotros mayor interés son los mayas del Yucatán y sus vecinos meridionales: los mayas-quichés. Una y otra son de origen tolteca, y ambas fueron rechazadas hacia el istmo por la invasión azteca. Encabeza el panteón mitológico de los mayas del Yucatán el dios Kunab Ku («el dios único »), llamado también Kinebahan («boca y ojos del Sol »), quien tenía por esposa a Ixazaluoh (el agua), creadora del arte de tejer.

Análogamente a lo que hemos visto al tratar de Méjico, también aquí el Sol tiene un hijo, Itzamna, héroe civilizador e inventor del dibujo y de las letras, a quien suele representarse a veces bajo la forma de una manera roja, que era invocada por los enfermos. Tenía el poder de re-

sucitar a los muertos, por lo cual se le tributó un importante culto, que se practicaba en su ciudad de Itzamal, donde se le ofrecían limosnas y regalos. Cada año peregrinaban a este lugar gran número de fieles, que lo honraban con sacrificios de ardillas y ofrendas de valiosas telas. Itzamna agradecía estos dones asegurando la fertilidad de los campos de maíz y la abundancia de agua.

En la mitología del Yucatán, que presenta un notable grado de desarrollo, hay que citar los Bacabs, cuatro dioses del viento considera-



Cabeza de la venos del Yucatán

dos como columnas del cielo; Echua, divinidad de los viandantes; Yuncemil, señor de la muerte; Acat, dios de la vida, a quien competía formar a los niños en el seno materno; Backlum-Chaam, el Príapo maya, y Chin, el dios del vicio.

Los yucatecos adoraban también al dios Cukulcán, que participaba de la serpiente y del ave, y del que se refiere esta leyenda:

«En determinada época, y procedente del Oeste, llegó Cukulcán junto con diecinueve compañeros, entre los cuales había dos divinidades de los peces, otras dos tutelares de la agricultura, y un dios del trueno. Permanecieron en Yucatán diez años, durante los cuales Cukulcán estableció un código de sabias leyes. Luego se embarcó, desapareciendo hacia el lado por donde sale el sol... ».

En este relato podemos ver el mismo fondo mítico de leyendas del dios de los aztecas, Quetzalcóatl.

Los yucatecos creían en un dios creador del mundo, sobre el cual extendía su bienhechora



Vaso antropomorfo. Honduras.
Londres, Museo Británico.
(Fot. Giraudon)



Ídolo de Piedra. Costa Rica.
Colección del marqués de Pe-
ralta. (Fot. Larousse)

mano. Era conocido con el nombre de Nohchacyum (« el gran padre ») entre los lacandones, y con el de Nohchacyumchac entre los modernos mayas.

Según los primeros, nació de dos flores, y siempre está en constante lucha con Hapikern, divinidad malévola, enemiga de los humanos. Tiene tres hermanos: Yantho, asociado a Xamanqinqu, espíritu del Norte; Usukun, que se caracteriza por su mala disposición para con los hombres y tiene como asistente a Kisum, el terremoto, y Uyitzin, dios benévolo.

Junto a estas divinidades supremas se halla Akna (« la madre »), diosa del nacimiento, cuyo esposo es Akanchob.

Guatemala. En Guatemala — lo mismo que en Honduras — hallamos el culto al Sol y la Luna, cuyas divinidades, Hun-Ahpu-Vuch y Hun-Ahpu-Mtye (« el abuelo » y « la abuela »), son representadas con figura humana y jetas de tapir, animal sagrado. Su hijo Gucumatx (« la serpiente emplumada ») es la divinidad de la agricultura y la civilización. Se metamorfosea en diversos animales, y habita por igual en el cielo y en el infierno.

Otra divinidad, Hurakán, es conocida también en las Antillas. Este dios tiene un poder superior, y es adorado incluso por Gucumatx. Preside la tempestad y los ruidos sordos de la tormenta. Los mayas-quiches recibieron de él, en donación, el fuego, que obtuvo frotando sus sanfalias. Su sobrenombre es Tohil, que también lo fue de Quetzalcóatl.

En los mitos quiches, las ideas fundamentales son la muerte y resurrección del Sol, y la creación del hombre. Seguidamente transcribimos, a grandes rasgos, una leyenda de Guatemala en la que aparece una cosmogonía singular.

« Al principio todo estaba cubierto por las aguas, sobre las que planeaban Hurakán y Gucumatx, las dos potencias dispensadoras de la vida. De sus labios salió la palabra « tierra », y en un instante la Tierra fue creada: de las aguas surgieron las montañas, con gran alegría de Gucumatx, que felicitó a Hurakán, hecho éste que habla en pro de la superioridad del último dios. Cubrióse la tierra de vegetación, y sus creadores la poblaron de animales, a los que obligaron a rendirles homenaje. Pero como éstos no podían hablar, rugieron, ulularon o emitieron silbidos, sin lograr por ello que los dioses los comprendieran. Finalmente, las divinidades los condenaron, como castigo, a ser muertos y devorados.

» Luego formaron hombres de barro, que no podían mover la cabeza ni hacer uso de la palabra ni ejercitar sus fa-

cultades comprensivas, por lo cual resolvieron hacerlos de madera. Pero como éstos tampoco tenían inteligencia, carecían además de corazón e ignoraban quiénes eran sus autores, los dioses optaron por destruirlos, lo cual no fue obstáculo para que algunos sobrevivieran. Estos animales se convirtieron luego en los monos de los bosques.

» Después de celebrar consejo, Hurakán y Gucumatx decidieron formar cuatro hombres, de maíz amarillo y blanco. Pero encontrándolos demasiado perfectos, acortaron su vista, y mientras dormían crearon mujeres. Tales fueron los antepasados de la raza quiche. Sin embargo, éstos se quejaron de no ver claro — por otra parte, el sol no había aparecido aún — y partieron hacia Tullan, donde obtuvieron el reco-



El Quetzalcóatl hallado en Nicoya, Costa Rica. Los pormenores de esta obra dejan entrever una influencia mejicana en estas regiones

nocimiento de sus dioses. En Tullan hacía mucho frío, por lo que recibieron el fuego de Tohil (Huracán); pero el sol no había salido aún, y la tierra era húmeda y gélida. Entretanto, las lenguas se habían diversificado, y los cuatro ascendientes no se comprendían ya. Entonces, guiados por Tohil abandonaron Tullan y llegaron a territorio quiché, donde, por fin, apareció el sol, seguido pronto por la luna y las estrellas. Maravillados, los hombres y los animales entonaron un himno y ofrecieron al dios la sangre de sus orejas y de sus hombros. Más tarde creyeron que sería mejor derramar la sangre de las víctimas».

Honduras. En Honduras, donde eran adorados por igual el Sol y la Luna, existe una leyenda bastante curiosa: la de la Mujer Blanca.

«En cierta ocasión, una mujer blanca, de incomparable belleza, bajó del cielo y fue a posarse en la ciudad de Cealcoquin, donde edificó un palacio, adornado con extrañas figuras de hombres y animales, y colocó en el templo principal una piedra, que también presentaba figuras misteriosas en tres de sus caras. Era un talismán que le prestó inestimables servicios en la tarea de vencer a sus enemigos.

«Aun cuando conservó siempre su virginidad, alumbró tres hijos, a los que, al llegar a la vejez, repartió sus Estados. Luego ordenó que trasladasen su cama a la parte más elevada de su palacio, y se perdió en los cielos, en forma de una hermosa ave...».

Esta leyenda tiene gran parecido con un mito lunar, en el cual los tres hijos podrían corresponder a las tres fases visibles de la luna. Por lo demás, en Honduras hay mitos que presentan grandes analogías con los de Méjico.

Nicaragua. Todos los pobladores de Nicaragua profesaban la misma religión.

Los dioses de los Niquirans — una de aquellas poblaciones — tenían su residencia en la región celeste y gozaban de la inmortalidad. Las dos divinidades más importantes eran Tamagostad y la diosa Zipaltonal, creadores de la tierra y de cuanto ésta contiene. Habitaban en su parte oriental, y con ellos se encontraba Ecalchot, dios del viento, y el pequeño Ciaga, divinidad acuática, que participaron en la creación; Quiateot, dios de la lluvia; Mixca, de los mercaderes; Chiquinán, del aire y de los nueve vientos, y Vizetot, de los hombres. Después de la muerte, las almas se encaminaban, según sus méritos, al cielo con Tamagostad y Zipaltonal,

o a la región subterránea con Mictanteot (el Mictlantecuhltli de Méjico).

Citemos, entre las divinidades subterráneas, a Masaya, diosa de los volcanes. Cuando había terremotos, era aplacada con sacrificios humanos, en los cuales las víctimas eran arrojadas a los cráteres. La presentan como una furia de negra piel, cabellos desordenados y flácidos senos. Se acudía a ella a través de sus oráculos, a los que se concedía gran valor.



Estatuillas funerarias en terracota, representando dos mujeres, procedentes de tumbas de Nicaragua. Londres, Museo Británico. (Fot. Giraudon)

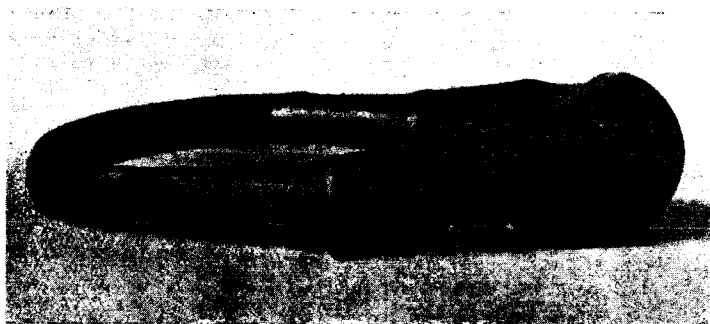
Cuanto queda dicho autoriza a pensar en el influjo de elementos mejicanos en esta región.

Haití. Según parece, no debió de existir el totemismo entre los tainos de Haití. Sólo se encuentran ciertos Zemís, o ídolos, que representan espíritus protectores individuales, semejantes a los nahuales de Méjico. Estos ídolos, considerados como dioses, eran frecuentemente invocados para vencer a los enemigos y lograr que fructificaran las cosechas.

Estos seres sobrenaturales se mostraban al indio después de un ayuno de seis a siete días.

Los tainos adoraban a un dios del cielo llamado Yoca-huva, hijo de la diosa Atabei — para estas divinidades no existía imagen o representación alguna —, y a una diosa de las tempestades, de los vientos y del agua, Guabancas, cuyo ídolo era de piedra. A su lado figuraba el mensajero Coatrishic, divinidad que reúne las aguas de las montañas y las arroja luego sobre el país para devastarlo.

Además de creer en la existencia de estas divinidades, los haitianos imaginaban que el mundo estaba poblado por las almas de los muertos, u *opita*, que se reunían en una isla.



• Yugo • en piedra labrada. Civilización Tainos, Antillas. París, Museo del Hombre

llamada Coaibai, y salían únicamente por la noche.

Quien topaba con un *opita* y trataba de medirse con él, encontraba la muerte.

Los mitos de los tainos de Haití cuentan la creación del mundo, el origen del sexo femenino, y después un diluvio, en que perecieron ahogadas todas las mujeres, y los hombres fueron transformados en árboles.

AMÉRICA DEL SUR

Los chibchos de Gundinamarca. Las gentes que poblaban la Colombia Central profesaron especial veneración a un gran dios solar, Bochica, creador de la civilización y promotor de las artes. Se nos muestra en un mito luchando contra el demonio Chibchacum, a quien, en castigo por su derrota, le impuso la pena de llevar la Tierra sobre los hombros. Cuando cambia Chibchacum su carga de hombro, se producen los terremotos.

En el mito de Bochica figura el relato de una gran inundación.

«Hace muchísimo tiempo, los habitantes de la meseta de Gundinamarca, en Bogotá, vivían en un estado de puro salvajismo, sin leyes ni agricultura ni prácticas religiosas. Cierta mañana surgió un anciano de lengua y poblada barba, llamado Bochica, de raza distinta de la de los chibchas, que instruyó a los salvajes en el arte de construir cabañas y vivir en sociedad. Su esposa, que apareció después que él, era Chía, tan bella como perversa, la cual, con delectación maligna, ponía trabas a la obra civilizadora de Bochica. Mas como no podía anular su poder, valióse de sus artificios mágicos para provocar la crecida y desbordamiento del río

Funzha, que inundó toda la Meseta y originó la muerte de gran cantidad de indios, de los que sólo un pequeño número logró escapar a la destrucción escalando las cimas de las montañas más próximas. Encolerizado Bochica, alejó a Chía de la tierra y la relegó al cielo, donde se convirtió en la luna, encargada de iluminar los espacios durante la noche, y hendió luego las montañas que cerraban los valles del Magdalena, desde Cauca a Tequendama, con objeto de que las aguas pudieran correr libremente. Entonces, los indios que pudieron escapar al diluvio volvieron al Valle de Bogotá, donde construyeron ciudades. Mudo testigo de este diluvio local es el Lago de Guatavista.

A los supervivientes Bochica les dio leyes, les enseñó a cultivar la tierra, instituyó el culto al Sol con fiestas periódicas, sacrificios y peregrinaciones, y, por último, después de dividir el poder entre dos jefes, se retiró a las regiones celestes. Por espacio de dos mil años, había llevado una vida de asceta sobre la tierra.

«Todo lo que sabemos de la mitología de los chibchas, está vinculado al héroe civilizador Bochica, que puede considerarse como tema fundamental. En este relato mitológico se habla también de Nencatacoa, dios de los tejedores; de Chaquen, divinidad tutelar de los límites; de Bachue, diosa de las aguas y protectora de la vegetación y de las siembras; de Cuchavina, señor de la atmósfera y del arco iris, alivio de los enfermos y las mujeres que daban a luz; de un dios de la embriaguez, que no gozaba ciertamente de gran veneración; de Fomagata o Thomagata, terrible diosa de la tempestad, representada por sus adoradores como un espíritu de fuego que atravesaba la atmósfera y tiranizaba a los humanos, a los cuales, para solazarse, transformaba a veces en animales. Contra él hubo de dirigir Bochica todo su poder, para que el país quedase libre de su maléfico influjo. Desde este momento, Fomagata se vio reducido a la inacción, si bien



Parte de un ídolo de los chibchas (Colombia), que tal vez procede de una divinidad acuática

conservó su derecho a figurar en la procesión del Guesa, en las danzas rituales y en la asamblea de los dioses.

» Es representado con un solo ojo, cuatro orejas y una larga cola. El Guesa — errante o vagabundo — era un adolescente destinado a la inmolación en honor de Bochica. Se le prendía en un pueblo llamado en la actualidad San Juan de los Llanos, de donde dice que procedía.

» Hasta los 10 años de edad, el Guesa era criado en el templo del Sol en Sagamozo, del que salía únicamente para pasearse por los caminos que Bochica había recorrido. Durante sus viajes se le tributaban los más grandes honores y las más exquisitas atenciones, y al cumplir los 15 años era conducido a la columna consagrada al Sol, seguido por sacerdotes enmascarados que representaban a Bochica, a su esposa Chía y a la rana Ata. Ya en el lugar del sacrificio, la víctima era atada a la columna y se le disparaban flechas hasta matarle. Luego le arrancaban el corazón para ofrendarlo a Bochica, y recogían su sangre en los vasos sagrados.

» Reaparece aquí el rasgo tan visible en Méjico y América Central, según el cual la víctima era confundida con la divinidad que repre-



Vista interior de un templo de San Agustín (Colombia). En el centro, estatua de piedra que representa al dios de la escultura. Según L. M. Jeron

sentaba. El hecho de darle muerte evoca también la costumbre mejicana, aunque aquí la ablación del corazón se verifica después del sacrificio del Guesa. En un mito cosmogónico se habla del dios Chiminiquagua — guardián del Sol —, que abrió la casa en que este astro se hallaba encerrado. De ella salieron gran cantidad de pájaros negros, que difundieron los rayos del sol por todo el mundo ».

Según los chibchas, el género humano nació de una mujer que se mostró a orillas del Lago Iguaque con su hijo en brazos. Más tarde, ambos fueron metamorfoseados en serpientes, y desaparecieron bajo las aguas del lago, aguas que, por lo mismo, eran honradas con ofrendas por los chibchas. Según un mito de Gundinamarca, las almas de los muertos eran transportadas al mundo de ultratumba en una canoa hecha de telarañas, a bordo de la cual se dirigían al centro de la tierra, siguiendo el curso de un gran río subterráneo. Ello explica el extraordinario respeto que las arañas infundían a tales poblaciones.

Ecuador. En la época precolombina, poblaban la costa del Ecuador los caracos, gente civilizada que contaba entre los más variados seres y objetos de su adoración, el mar, los peces, los tigres, los leones, las serpientes y gran número de ídolos cubiertos con diversos adornos, lo cual da pie para creer que conocían los totens. De los dos templos que poseían, uno estaba dedicado al dios de la Medicina, llamado Umina, representado por una gran esmeralda deificada, ante la cual se postraban multitud de peregrinos quienes ofrecían al gran sacerdote regalos de oro,



Personaje con pendientes unidos al peinado. Estatuilla de oro fundido, de Colombia. Colección Viguler

plata y piedras preciosas. El otro templo estaba consagrado al Sol, y era sede de un culto cuyo extraordinario esplendor se ponía de manifiesto en las solemnidades celebradas en el solsticio de invierno. El Sol era honrado con ofrendas y sacrificios, en los cuales las víctimas solían ser animales, aunque los caracos sacrificaban también niños, mujeres y prisioneros de guerra. Los sacerdotes predecían el porvenir examinando las entrañas de sus víctimas animales.

En sus ritos fúnebres, era enterrada con el difunto la más bella y más amada de sus esposas, y también se inhumaban alhajas y alimentos.

Los cañari, tribu india del Ecuador, tienen también en su mitología el relato de un diluvio, del que se salvaron dos hermanos refugiándose en la cumbre de una alta montaña, llamada Huaca-yñán. Esta montaña crecía en altura conforme las aguas iban subiendo, lo cual permitió a los fugitivos escapar al desastre. Cuando las aguas volvieron a su nivel normal, los dos hermanos, ya agotadas sus provisiones, bajaron a los valles y se construyeron allí un pequeño refugio, donde vivían miserablemente de raíces y hierbas. Un día en que regresaban, casi sin fuerzas y muertos de hambre, de una salida para procurarse alimentos, vieron con asombro, al llegar a su casa, provisiones y chicha en abundancia, sin que acertaran a dar con su protector. Como esto se repitió por espacio de diez jornadas, concertáronse para descubrir quién era el que tanto bien les estaba haciendo. Ocultóse primero el mayor de los hermanos, el cual, al poco rato, vio llegar a la estancia dos *aras*, vestidos de cañari. Estas eran unas aves que, a poco de entrar, pusieron a preparar los alimentos que habían traído. Viendo el hombre que eran hermosas y tenían rostro de mujer, salió de su escondrijo, por lo cual las aves, irritadas, se echaron a volar, sin dejarle nada que comer. Cuando volvió el otro hermano, que había salido, como de ordinario, para la búsqueda del día, no encontró nada preparado. Contrariados, resolvieron cambiarse en la vigilancia, y al día siguiente el menor quedó al acecho de las aves, las cuales reaparecieron pasados otros tres, y, lo mismo que hicieron antes, se dispusieron a preparar los alimentos. Aguardaron algún tiempo los dos hermanos, y cuando vieron que su trabajo culinario había concluido, cerraron las puertas. Irritadas las dos aves por haber caído en la trampa buscaron por dónde huir, pero sólo una lo consiguió. Con el ara menor, que acabó siendo dominada, se casaron los dos hombres, y tuvieron de ella seis hijos — varones y hembras —, de los que toma origen la raza de los cañari. Desde entonces, los indios consideraron la montaña de Huaca-yñán como lugar sagrado, veneraron las *aras*, tuvieron sus plumas en gran estima y se adornaron con ellas en las grandes solemnidades.

LOS INCAS

Perú. Antes de su conquista por los españoles, Perú comprendía no sólo lo que se conoce actualmente con este nombre, sino también la República del Ecuador por el Norte; parte de Bolivia por el Sudeste, y parte de Chile por el Sur.

Los antiguos peruanos conocieron el totemismo antes de que llegase a ellos la influencia civilizadora de los incas. En efecto, adoraban ciertos animales, plantas y piedras, y se denominaban a sí mismos con los nombres de éstos. Varios quichuas, es decir, los primitivos habitantes del Perú, creían descender de animales — como el cóndor, la serpiente y el jaguar, a los que tributaban culto — o de ríos y lagos. Estos espíritus protectores recibían el nombre de *huaca*, que servía para designar las potencias misteriosas. En la costa, el totem principal era el mar, quien tenía como subtotems los seres que poblaban sus profundidades.

En los territorios en donde se establecieron los incas, el totemismo fue reemplazado por el culto al Sol, cuyo nombre peruano era Inti o Apu-Punchau («el jefe del día»). Creíase que tenía forma humana. Se representaba su rostro por un disco de oro circuido de rayos y llamas, y sólo los incas (que se consideraban como descendientes de Inti) podían pronunciar su nombre.

Inmediatamente después del Sol, en el orden jerárquico de las divinidades, seguía la Luna—Mama Quilla—, que era su esposa y hermana. Su imagen era un disco de plata con rostro humano. Era la divinidad protectora de las mujeres casadas. Estas divinidades tenían numerosos templos, el más célebre



Divinidad de pie. Estatilla de plata repujada, del Perú. París, Museo del Hombre

de los cuales era el Coricancha, de Cuzco.

Los otros dioses, que gravitaban en torno a la pareja Sol-Luna, se consideraban como servidores suyos y eran objeto de gran veneración. Citemos, entre otros, a Cuycha, el arco iris;

Catequil, dios del trueno y el relámpago, representado con una honda y una maza: se le sacrificaban niños, y los gemelos se consideraban como hijos suyos; Chasca, el astro de la larga cabellera—el planeta Venus—, que era tenido por una especie de paje del Sol. Entre los incas, este planeta protegía a las princesas y doncellas en general, y era el creador y dios tutelar de las flores. Los demás planetas y estrellas eran las damas de honor de la Luna, y también se tributaba culto a otras constelaciones. La más venerada era la de las Pléyades, que protegía los cereales. Los cometas simbolizaban la cólera de los dioses. Junto a estas divinidades astrales se adoraba a Pachamama, la Tierra Madre, y a Nina, el fuego.

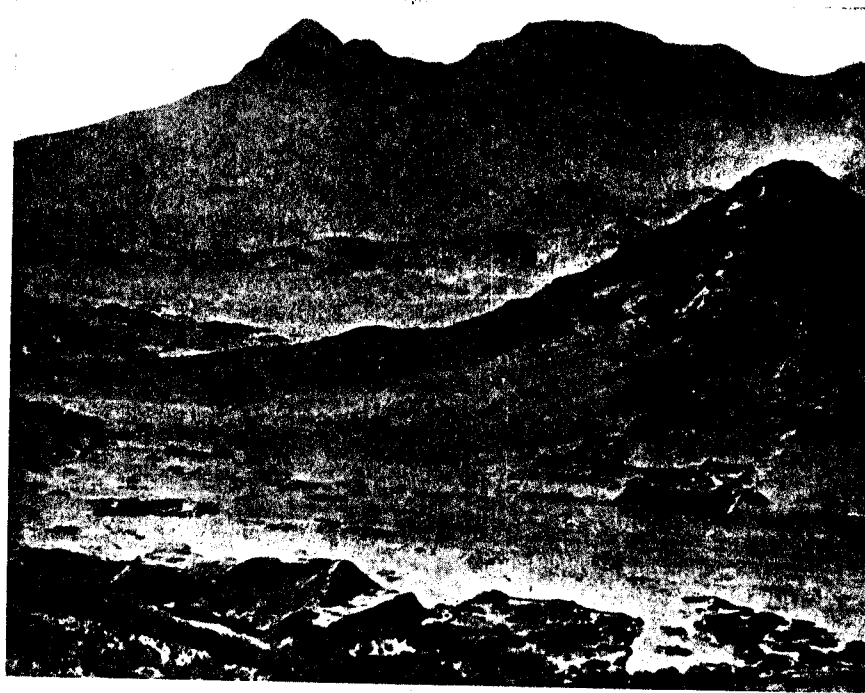
Sin embargo, los incas no supri-

mieron otros cultos anteriores a los del Sol y la Luna, y, así, conservaron dos grandes dioses que incorporaron a su panteón: Viracocha (la espuma o la grasa del lago) y Pachacamac (el que anima la tierra).

Pachacamac, dios extraño al ciclo inca, era considerado por las poblaciones costeras del Perú como el dios supremo. Su leyenda — que arranca el Valle de Lurín, al sur de Lima, donde se levantaba su santuario — lo presenta como un rival de Viracocha. Su obra consiste en la renovación del mundo, al cambiar los hombres formados por Viracocha y enseñarles las artes y la práctica de diversos oficios. Debíó de ser un dios del fuego; por eso, los incas lo convirtieron en hijo del Sol y señor de los gigantes. Su culto exigía víctimas humanas. Emitía oráculos misteriosos, era invisible y estaba prohibido representarlo bajo ninguna forma. En Cuzco se contaba el siguiente mito de los montañeses de Pacari-Tambo (la casa de la mañana):

« De las cuevas de Pacari-Tambo salieron un día cuatro parejas de hermanos y hermanas. Habiendo conseguido el mayor escalar la montaña, arrojó una piedra a los cuatro puntos car-

dinales, dando a entender con ello que tomaba posesión del todo el país. Esto molestó a los tres restantes, y el más joven, que era también el más astuto, resolvió desembarazarse de los de-



Vestigios de los templos del Sol y la Luna, en la antigua ciudad de Chan-Chan, que en otros tiempos fue capital del Gran Chimú. Cordillera de los Andes. Fotografía aérea por el teniente G. R. Johnson (1932). (*Fot. Wide World*)

más para reinar solo. Para ello, introdujo a su hermano mayor en una cueva, cuya entrada obstruyó con una enorme piedra. Luego persuadió al segundo para que subiera con él a una altísima montaña, con el pretexto de buscar al desaparecido; pero tan pronto llegaron a la cima, lo arrojó al abismo, y, por un procedimiento mágico, lo transformó en una estatua de piedra. En cuanto al tercero, lo venció el miedo y se dio a la fuga. Entonces, el hermano menor construyó Cuzco y se hizo adorar como hijo del Sol con el nombre de Pirrhua-Manco o Manco-Capac. El primer dios fue probablemente Pachacamac, que presidía el fuego subterráneo. El segundo parece haber sido una personificación del culto de las piedras, y el tercero, Viracocha, el dios que desaparece.

Por otra parte, según la doctrina de los incas, el Sol tenía tres hijos: Chun — uno de los sobrenombres de Viracocha —, Pachacamac y Manco-Capac.

Viracocha, extraño también, por sus orígenes, al cielo de los dioses incas, fue incorporado al culto del Sol. Según su leyenda, residía en el Lago Titicaca, de cuya fuerza fertilizante y ge-

neradora es símbolo. Es el dios de la lluvia y, en general, del elemento líquido.

El mito original de Viracocha nos dice que antes de que el Sol apareciese, la Tierra estaba ya poblada. Entonces Viracocha, que había surgido de las profundidades del lago, formó el Sol, la Luna y las estrellas, y estableció sus cursos regulares. Luego modeló varias estatuas, a las que infundió vida, y les ordenó que salieran de las cavernas donde habían sido plasmadas. Des-

auténticas vestales encargadas de conservar el fuego sagrado, bajo la vigilancia de matronas llamadas Mama-Cuna, que las instruían y guiaban en su trabajo. Las Vírgenes del Sol eran escogidas ya a los 8 años de edad y enclaustradas inmediatamente, para no salir ya de su retiro hasta que hubieran transcurrido seis o siete años. Entonces se casaban con jefes de elevado rango.

Cualquier Aclla de la que se comprobara que había tenido relaciones con un hombre, era en-

terrada viva, a menos que no existiesen pruebas referentes a la persona que la había dejado encinta, caso en el cual se creía que era el Sol.

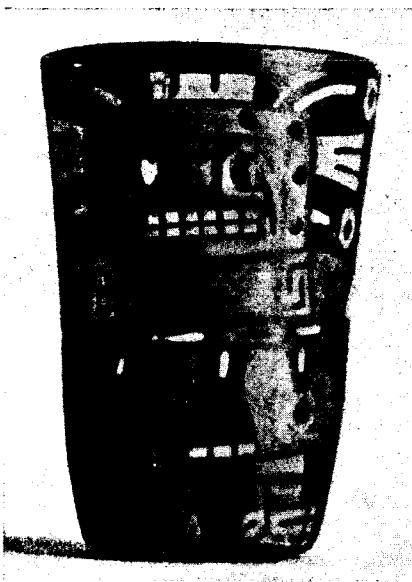
Todos los años se ofrecían sacrificios humanos en las fiestas celebradas en honor de los dioses Inti, Pachacamac y Viracocha, en las cuales eran inmoladas dos o tres criaturas, así como gran número de animales. Según refieren los mitos, el mundo se llamaba Pacha, y sobre la Tierra había cuatro cielos superpuestos, en los que habitaban los dioses. El dios supremo residía en el más alto.

Los incas creían que Inti — el Sol —, después de haber recorrido el cielo, iba a

ponerse al Oeste, en el mar, que desecaba en parte. Luego volvía nadando por debajo la Tierra, para aparecer al día siguiente rejuvenecido por el baño.

Los eclipses solares eran considerados como indicio de la cólera de Inti. Los mitos de la creación, del origen de la especie humana y del diluvio parecen haber sido también mitos locales entre los peruanos.

Los indios de una provincia del Perú, al este de Lima, cuentan que en otro tiempo el mundo estuvo a punto de ser destruido. Un indio quiso atar una llama a un buen terreno de pasto; pero el animal se resistió a ello, y, a su manera, dio muestras de estar entristecido. Al verlo así, le dijo su amo: «¿Por qué te quejas, imbécil, y te niegas a comer? ¿Acaso no te he colocado en un lugar donde hay buena hierba?». A lo que replicó la llama: «Insensato, ¿qué sabes tú de estas cosas? Tengo mis motivos para estar triste, porque dentro de cinco días



Vaso troncocónico en el que figura, en relieve, una cabeza humana. Decoración geométrica policroma con cabezas de cóndor estilizadas. Pachacamac, Perú. Colección David Weill



Personaje mítico estrangulando una serpiente. Vaso con abrazadera. Terracota decorada. Gran Chimú, Perú. París, Museo del Hombre

pués se encaminó a Cuzco y entronizó como rey de sus habitantes a Allcavica, del que descendieron los incas. Finalmente, Viracocha se alejó y desapareció entre las aguas.

Viracocha no tiene carne ni huesos, pese a lo cual corre con extraordinaria presteza, allana montañas y eleva hendiduras y valles. Suele ser representado con barba, signo característico de las divinidades acuáticas y tiene por esposa y hermana a Mama-Cocha (la lluvia y el agua). Junto a estas divinidades subsisten dioses particulares y potencias de especie animal, a las que los indios reconocían un misterioso influjo. Fueron objeto de gran veneración serpientes como Urcaguay, dios de los tesoros subterráneos, representado como un enorme reptil con cabeza de siervo y cola adornada con cadenas de oro. El cóndor era considerado como el mensajero de los dioses. En fin, una de las particularidades de la religión de los incas la constituía la institución de las Vírgenes del Sol, o Aclla,

subirá el nivel de las aguas del mar, que cubrirán toda la tierra». Sorprendido, el indio preguntó si no habría medio de salvarse, a lo que la llama contestó aconsejándole que reuniese alimentos para cinco días y la siguiese a la cumbre de una montaña, llamada Vilca-Coto. Empezó, pues, el hombre su camino con buen acopio de provisiones y llevando la llama atada a un cordel, y cuando llegaron a la cumbre de la montaña, vieron que ya habían consagrado allí toda clase de animales terrestres y volátiles. Entonces, las aguas del mar empezaron a cre-

rráneo por el que cada stirpe debía trasladarse a la región que le había sido asignada».

Los incas adoraban también a un dios de los muertos, Supai, que residía en el interior de la tierra. La divinidad de este mundo oscuro no entraña más maldad que la que puedan tener Hades o Plutón. Lo que ocurre es que se trata de un dios lúgubre y voraz, ávido de ver acrecido sin cesar el número de sus súbditos, y al que hay que aplacar incluso al precio de penosas ofrendas. Esto explica que le fuesen sacrificados cada año alrededor de un centenar de niños.

LOS ARAUCANOS

Chile. Las opiniones religiosas de los araucanos — los cuales no parecen haber superado la fase de fetichismo, por cuanto atribuyen a sus divinidades un aspecto corpóreo — revisten una forma totalmente material. No es que crean que todos los objetos inanimados puedan ser morada de espíritus, pero sí admiten que éstos pueden residir en dichos objetos durante algún tiempo. Los araucanos, que conocían el totemismo y practicaban el culto a los antepasados, no poseían, en cambio, la noción de un ser superior, y carecían de templos e ídolos, así como de un ritual claramente establecido.

Para los araucanos, los principales dioses eran una especie de genios malignos, a los cuales había que aplacar con sacrificios propiciatorios o expiatorios. De las divinidades superiores, la más poderosa era Pillán, dios del trueno y encargado asimismo de proporcionar el fuego. Pillán desencadenaba los temblores de tierra, las erupciones volcánicas y los relámpagos. Era representado como un dios corpóreo, que podía adoptar diversas formas a la vez.

Los jefes y guerreros que habían perecido en el curso de una guerra se resorbían en Pillán: los primeros se convertía en volcanes, y los segundos, en nubes. En esta creencia tomó cuerpo el siguiente mito: «Durante una tempestad, los indios observaban el cielo para comprobar en qué dirección corrían las nubes, imaginándose que éstas representaban las batallas que enfrentaron a los de su raza con los españoles. Así, pues, era motivo de lamento para los araucanos el que las nubes se dirigiesen hacia el Sur, como lo era de alegría si tomaban la dirección contraria».

Pillán tenía como servidores ciertos espíritus del mal denominados Huecuvus, quienes poseían la facultad de adoptar las más inverosímiles formas para cometer sus fechorías. Los araucanos atribuían a dichos espíritus toda clase de enfermedades, sobre todo aquellas cuya naturaleza no era posible determinar, así como los fenómenos físicos que se producían a destiempo: la lluvia en plena cosecha, las calamidades que se abatían sobre las plantaciones, etc. Otros



Cabeza trofeo. Escudilla. Nazca, Perú. (col. Ratton)

cer, anegaron valles y montañas y sólo respetaron la cima de Vilca-Coto. Pero incluso aquí las olas rompían tan alto, que los animales se vieron obligados a concentrarse en poco espacio. La zorra dejó su cola semicubierta por el agua, y a esto se debe el que su punta sea negra. Finalmente, transcurridos los cinco días, las aguas descendieron y el mar volvió a su altura normal. Todos los humanos perecieron ahogados, salvo uno, del que descenden todas las stirpes de la tierra.

Otra leyenda de los indios del Perú refiere la reaparición del hombre después del diluvio. «En un lugar situado a sesenta leguas de Cuzco, el creador formó un hombre de cada stirpe o nación, y diseñó el traje que debía llevar cada stirpe: a la que debía ostentar una abundante cabellera, le dio una cabeza poblada de cabellos; a la que había de llevarlos cortados, se los tonsuró. Además, dio a cada una la lengua que debía hablar, los cantos más apropiados, así como las semillas y los alimentos que debía cultivar. Por último, infundió la vida y el alma a los hombres y mujeres y les hizo recorrer el camino subte-

servidores de Pillán fueron los Cherruve, genios que eran representados bajo figura de serpientes con cabeza humana, y que provocaban la aparición de los cometas. Éstos eran tenidos por los araucanos como presagio de espantosas desgracias para las aldeas hacia las cuales se dirigían.

Otra divinidad, denominada Meuler — torbellino, tromba, tifón —, era la de los vientos. Era representada bajo la forma de un lagarto, que desaparecía bajo tierra al producirse un tifón.

La única divinidad benéfica entre los araucanos era Auchimalgen, la Luna, considerada como la esposa del Sol. Auchimalgen protegía a los indios contra los desastres y ahuyentaba a los malos espíritus por el terror que les infundía. La Luna roja presagiaba la muerte de un gran personaje. Lo curioso en la región de los araucanos, si se relaciona con la de los incas, es la ausencia de un culto al Sol.

Nguruvilu es el dios del agua, de los ríos y de los lagos. Adopta la forma de un gato montés, cuya cola está rematada por una horrible garra. Si un indio sufre algún contratiempo mientras se está bañando, se atribuye a esta divinidad.

Huailpenyi, dios de la niebla, mostrábase bajo las apariencias de una cabra con cabeza de ternera. Vivía a orilla de los ríos y de los lagos o junto al mar. Si un niño nacía deforme, su monstruosidad era atribuida a la influencia de este espíritu.

Entre las divinidades secundarias y los espíritus malignos de rango inferior citaremos a Chonchonyi, representado bajo la forma de una cabeza humana, en la cual unas orejas muy largas funcionan como alas, para trasladarlo a los lugares en que hay enfermos. Cuando éstos se hallan solos, el espíritu penetra en su vivienda, lucha con el inválido y, después de matarlo, le chupa la sangre.

Colo-colo (basilisco), que nació de un huevo de gallo, provoca la fiebre y la muerte succionando la saliva de la víctima.

Pihuechenyi, vampiro que chupa la sangre de los indios dormidos por la noche en los bosques, se muestra bajo la forma de una serpiente alada.

En la mitología araucana no existe el infierno. Los indios creían solamente que al morir partían en forma corpórea pero invisible, hacia otro mundo en el que los malos espíritus no podían penetrar. Tampoco los araucanos poseían una casta sacerdotal propiamente dicha, sino sólo adivinos y brujos, que ejercían un poderoso influjo sobre el pueblo. Entre los araucanos de Chile existe una tradición, según la cual hubo un diluvio, a cuyos destructores efectos muy pocos pudieron escapar. Los supervivientes buscaron refugio en la cima de una alta montaña, llamada Thegtheg — la tonante, la relampagueante —, que tenía tres picos y se

caracterizaba por poder flotar en el agua. Este diluvio se produjo a consecuencia de una erupción volcánica acompañada de un violento sismo, y, así, siempre que hay un temblor de tierra, los indígenas corren a refugiarse en montañas muy altas, temiendo que el mar se presente de nuevo a sumergir el mundo. En tales ocasiones, cada individuo se lleva consigo cierta cantidad de provisiones, así como una escudilla de madera para protegerse la cabeza, por si las aguas, al crecer, elevan el Thegtheg hasta acercarlo al sol.

LOS TUPIS-GUARANÍS O TUPINAMBAS

Brasil. La mitología de los tupinambas comprende una serie de héroes portadores de civilización y creadores. El primero fue Monan — antiguo, viejo —, el cual creó al hombre y destruyó luego el mundo por el diluvio y por el fuego. Sigue luego Maire-Monan — el transformador —, que suele ser confundido con el precedente. Tenía la facultad de metamorfosear a hombres y animales para castigar así su maldad. También enseñó a los tupinambas a cultivar la tierra y a gobernarla. Cierta mito cuenta que los hombres, a quienes él había irritado con sus metamorfosis, decidieron matarlo, para lo cual lo invitaron a una fiesta en cuyo transcurso Maire-Monan debía salvar, de un brinco, tres piras encendidas.

Después de saltar la primera, cayó desvanecido sobre la inmediata, y en ella pereció consumido por las llamas. Su cabeza, al estallar, dio origen al trueno, y de las llamas se formó el rayo. Luego se trasladó a la región celeste, donde fue metamorfoseado en estrella.

Hay otro héroe, Maira-atá, considerado como un importante hechicero que predecía lo porvenir con ayuda de los espíritus. Este héroe ocupa en la mitología brasileña un lugar muy destacado por ser el padre de Ariconte y Tamendonare, los dos gemelos legendarios que provocaron el diluvio. Éstos eran dos hermanos, hijos de distinto padre y separados por una implacable enemistad. Según un mito tupinamba, uno era hijo de Maira-atá, y el otro, de un simple mortal llamado Sarigoys. La madre de los gemelos, al verse abandonada por Maira-atá, lanzóse en su persecución sin más guía que la que le procuraba el hijo de éste, que llevaba en su seno. Durante su búsqueda, llegó un día a casa de Sarigoys, quien le ofreció hospitalidad, y entonces concibió otro hijo. Prosiguiendo su camino, llegó a una aldea en la que fue víctima de la crueldad de los indios, los cuales la cortaron en pedazos y se la comieron; los mellizos fueron recogidos por una mujer, que cuidó de su crianza. Cuando éstos fueron mayores, resolvieron vengar a su madre, y, a tal fin, indujeron a los asesinos a trasladarse a una isla, so pre-

texto de recoger frutos. Pero en el momento en que los indios se hallaban en el agua, aquéllos suscitaron una tempestad, que los sumergió a todos y luego los metamorfosearon en tigres. Aplacada su sed de venganza, los gemelos partieron en busca de su progenitor, al que encontraron en un poblado del que se había convertido en el hechicero. El hombre sintió gran alegría al verlos; pero antes de reconocerlos como hijos suyos, los sometió a varias pruebas.

La primera consistía en disparar el arco; pero las flechas de los mellizos quedaron inmóviles en el aire. La segunda prueba suponía pasar tres veces a través de la piedra Ithá-Irapi, cuyas dos mitades entrechocaban en el espacio de pocos segundos. El primero en intentar el paso fue el hijo de Sarigoys, que quedó hecho añicos. Su hermano recogió los despojos, y, tras devolverle al cuerpo su forma primera, pasaron los dos.

Descontento, sin embargo, de ambas pruebas, Maira-atá exigió una tercera, consistente en robar el cebo de que se sirve Agnen para pescar a Alain, un pez que se da como alimento a las almas de los muertos. También en esta ocasión fue Sarigoys el primero en intentarlo; pero fracasó de nuevo, despedazado por Agnen, y una vez más su hermano le devolvió la vida. Volvieron ambos a la carga, lograron al fin recuperar el cebo, que entregaron a Maira-atá. Entonces éste los reconoció como hijos suyos.

Entre los tupinambas hay otra potencia muy importante, que los indios consideran como el demonio del trueno y los relámpagos, y designan con el nombre de Tupán. Era una especie de genlo, que no recibía culto ni súplica alguna y era representado como un hombre de baja estatura y prominente abdomen. Hijo menor del héroe civilizador Nanderevusu y de su esposa Nandecy, abandonó su morada del Oeste obedeciendo una orden de su madre, por quien sentía gran afecto, y fue a reunirse con ella al Este. Cada uno de sus viajes provocaba una tempestad: así, el ruido del trueno era engendrado por la concavidad que le servía de barca para atravesar la región celeste. En su embarcación tomaban asiento dos aves, que estaban a su servicio y a las que los indios consideraban como nuncios de las tormentas. Las tempestades terminaban cuando Tupán volvía a reunirse con su madre.

Los tupinambas se creían rodeados de una multitud de espíritus o genios, entre los que se encuentra Yurupari — un demonio —, propio de los tupis del Norte, que habitaba en las casas abandonadas y los lugares donde eran enterrados los muertos. Este mismo nombre de Yurupari daban los indios al conjunto de los demonios o a los genios de los matorrales, temibles por su perversidad.

Los tupis del Amazonas consideraban a Yurupari como un espíritu de los bosques, una

especie de ogro e incluso una divinidad, según las tribus.

En la mitología de los tupinambas figura otro genlo muy temido: Agnen, al que acabamos de hacer referencia al explicar el mito de los hermanos gemelos, con quienes se enzarzó en frecuentes luchas y de los cuales resultó, al fin, víctima, no sin haber devorado a uno de ellos.



Ídolo (Muyrakytan). Bajo Amazonas, Brasil

Estos genios maléficos estuvieron presentes en los comienzos de la creación. Aunque distintos de los hombres, son mortales como ellos.

El más célebre de los demonios fue Kurupiza. Eri un gnomo de los bosques, protector de las piezas de caza y manifiestamente hostil a los humanos. Era representado como un hombreillo que caminaba con los pies vueltos hacia fuera. Para aplacar la cólera que este genio sentía contra los indios, éstos le hacían ofrendas.

En la lista de los demonios hay que incluir también a Macachera, espíritu de los caminos, a quien los indios potiguaras consideraban como mensajero de buenas noticias, en tanto que los tupinambas veían en él al enemigo de la salud humana; los Igpupiara, genios de los ríos, que tenían su morada bajo el agua y daban muerte a los indios, y, por último, los Bactata (fuegos fatuos).

Entre los espíritus buenos para los humanos se encuentran los Apoiaueue, que disponían la caída de la lluvia cuando ésta era necesaria, y explicaban fielmente a Dios cuanto ocurría en la tierra. Los tupinambas creían que el alma — An —, después de la muerte, iba a un paraíso, cuya entrada era accesible según los méritos contraídos. Este paraíso se denominaba « Tierra



Urna funeraria en forma de divinidad. Méjico, Estado de Oaxaca. (Fot. Bernès Marouteau)

exenta de males ». En él residía el Antepasado por excelencia, Maira, héroe civilizador. Según el mito de la Tierra exenta de males, Maira vivía en el centro de una vasta estepa cubierta de flores, y tenía su morada no lejos de una aldea cuyos habitantes llevaban una vida feliz. Al llegar a la vejez, éstos, en vez de morir, pasaban a una nueva juventud. Allí los campos no necesitaban ser cultivados, pues en ellos las plantas crecían por sí mismas. La Tierra exenta de males estaba situada al Este según unos, y al Oeste, según otros. Por la época en que fueron descubiertos, contábase entre los indios del Brasil, en la región de Río de Janeiro, la siguiente leyenda, relativa al diluvio universal.

« Un brujo llamado Sommay, o Maira-atá, tenía dos hijos: Tamendonare y Ariconte, que eran gemelos. El primero estaba casado, y era

tan buen padre como marido. En cambio, el segundo sólo pensaba en batirse. Su única preocupación consistía en provocar rebeliones en los pueblos vecinos y apartar a su hermano del camino de la justicia y de la rectitud. Cierta día en que regresaba de una de sus habituales peleas, Ariconte dijo altivamente a su hermano mostrándole el brazo ensangrentado de un enemigo: « Vete de aquí, cobarde. Tomaré bajo mi cuidado a tu mujer y a tus hijos, pues no eres lo bastante fuerte para defenderlos ». Estas palabras de hiriente orgullo causaron mella en su bondadoso hermano, quien contestó con tono sarcástico: « Si eres tan valiente como pregonas, ¿por qué no trajiste entero el cadáver de tu adversario? ». Furioso, Ariconte arrojó el sangriento despojo contra la puerta de quien había osado pronunciar tamañas palabras, y en aquel preciso instante viose cómo su aldea era transportada al cielo, mientras que ambos hermanos se quedaban en la tierra. Sorprendido, o quizá dejándose llevar por la cólera, Tamendonare golpeó el suelo con tanta violencia, que hizo brotar un manantial cuyo potente chorro se elevó por encima de las montañas y alcanzó las nubes, para caer luego el agua a torrentes y cubrir la tierra. Ante el peligro que esto suponía, los dos hermanos subieron con sus esposas, a la montaña más alta y trataron incluso de buscar su salvación en las copas de los árboles. Tamendonare trepó con su mujer a un árbol, llamado pindora, y la otra pareja se encarnó a un geniper. Estando así colgados, Ariconte cogió una fruta y la ofreció a su esposa, diciéndole: « ¡Rómpela y arroja un pedazo! ». Por el ruido que éste produjo al chocar con la superficie, conocieron que las aguas estaban aún altas y decidieron seguir aguardando su descenso ».

Es creencia muy extendida entre los indios, que todos los hombres perecieron durante aquel diluvio, excepto los dos gemelos y sus esposas, y que ambas parejas se originaron dos pueblos diferentes: los Tonnasseare, conocidos con el apelativo de tupinambas, y los Tonnaitz-Hoyaña, llamados también tominu. Estos pueblos, al igual que los dos hermanos de quienes tomaron origen, siempre se están combatiendo mutuamente.

También los caraya, tribu india del Amazonas, cuenta con una leyenda relativa al diluvio: « Cierta día, entregados los caraya a la persecución del jabalí, obligaron a los animales a entrar en sus guaridas y dieron muerte a cuantos vieron. Como iban excavando la tierra, fueron hallando sucesivamente un corzo, un tapir y una corza blanca, hasta que, por fin, tropezaron con un pie humano. Aterrados, recurrieron entonces a la ayuda de un poderoso brujo, llamado Anatina, quien consiguió desenterrar al hombre tarareando una cantinela: « Soy Anatina. Traedme tabaco ». Pero los caraya, no entendiendo al brujo, le trajeron flores y frutos,

que éste rechazó, señalándoles un hombre que fumaba. Por fin, aquéllos comprendieron y le ofrecieron lo que quería, con lo que el brujo se puso a fumar hasta caer desvanecido. Trasladado a su aldea, despertó, y acto seguido se puso a cantar y bailar. Pero su comportamiento, así como su lenguaje, asustaron a los caraya, quienes se dieron a la fuga. Esto irritó a Anatina y le movió a perseguirlos, no sin proveerse antes de numerosas calabazas llenas de agua. Desoyendo los caraya las exhortaciones del brujo, que les decía que se detuvieran, aquél rompió una calabaza, y el agua empezó a subir. Como los fugitivos no cesaban en su empeño, rompió otra, y así continuó hasta que todo el territorio quedó inundado y sólo emergían de las aguas las montañas situadas en la desembocadura del Tapirapis, a cuyas más altas cimas fueron los caraya a refugiarse. Entonces Anatina convocó a todos los peces y los instó a que arrojasen a los hombres al agua. Algunos lo intentaron, pero no se salieron con la suya, hasta que el bicudo — pez que posee una cola muy parecida a un pico — logró escalar la vertiente opuesta y, tomando a los caraya por la espalda, los cogió

por sorpresa y los zambulló. Una gran laguna señaló el lugar de su caída. En la cima permanecieron sólo unos cuantos indios, que no descendieron hasta después del diluvio ».

Tal es el panorama que ofrecen, en su conjunto, las principales leyendas de la mitología americana, a través de las cuales el lector habrá podido establecer, en más de un ocasión, fáciles vínculos con la mitología clásica y con las principales tradiciones del pueblo hebreo.

Aún podríamos establecer otras instructivas y curiosas relaciones examinando las formas de los cultos y creencias, así como el arte que las acompañaba. Una muestra de ello la constituirían las pirámides; otra, los adornos de los monumentos, en los que aparecen notas comunes a griegos, egipcios e hindúes.

Sin embargo, hemos de limitar nuestras observaciones a estas sugerencias superficiales, no sin añadir que tal estudio sería fecundo y permitiría profundizar en el pasado aún tan vago de la Humanidad.

Max Fauconnet



Friso en madera labrada y policroma, de Nueva Irlanda. En el centro, representación de un antepasado, entre dos símbolos solares. Los indígenas atribuyen poder sobrenatural a las serpientes representadas formando un marco. París, Museo del Hombre. (Fot. Arch. Phot. d'Art)

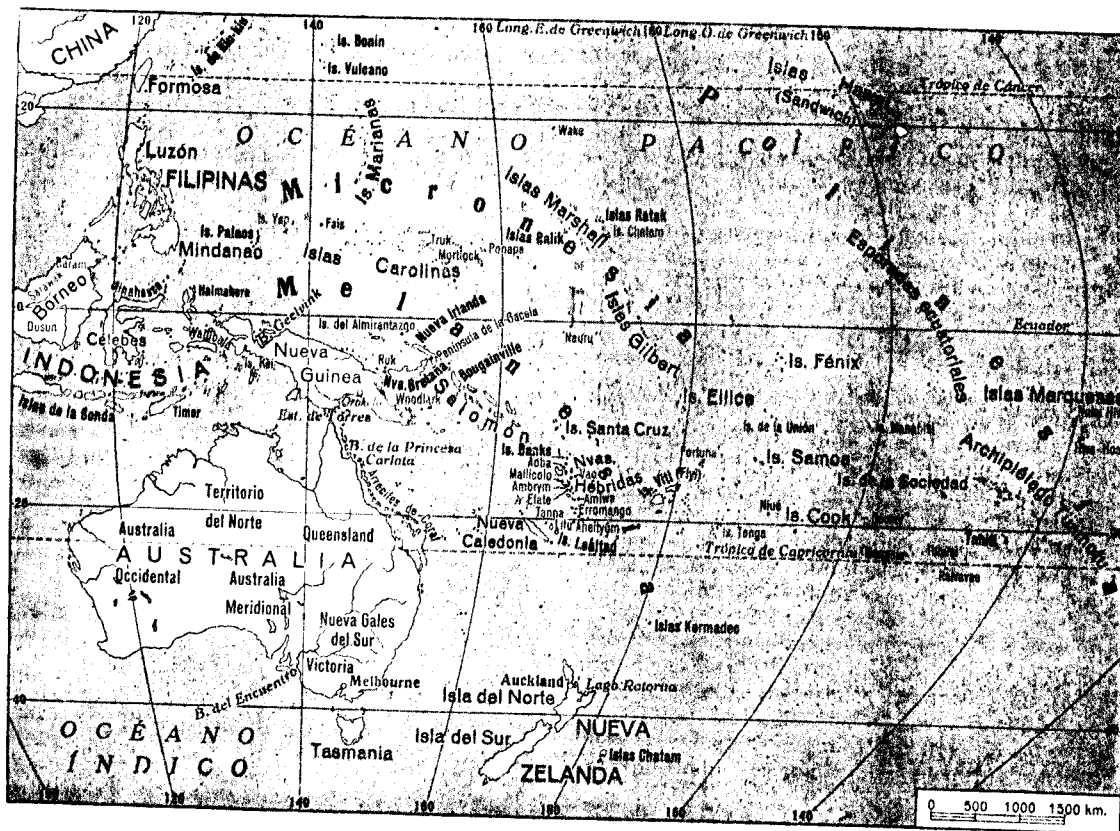
MITOLOGÍAS OCEÁNICAS

EL PANTEÓN OCEÁNICO

Complejidad del panteón oceánico. Si, como ocurre con frecuencia, se entiende por mitología la genealogía, la historia, y las atribuciones de dioses, semidioses y héroes, cuya vida es forjada a base de la del hombre — en una palabra, el panteón de un pueblo determinado —, resulta extraordinariamente difícil presentar una sumaria visión de conjunto de este panteón en lo que concierne a Oceanía. No es que sea imposible extraer de los relatos de viajeros una larga lista de divinidades, por ejemplo, para Polinesia: Tangaroa, Tane, Rongo, Tu, etc., algunas de las cuales reaparecen en mayor o menor número de islas o archipiélagos, con variantes dialectales en sus denominaciones, como Tangaroa, Kanaloa, Taaora, o con apelativos más o menos sinónimos, o con atributos próximos e incluso idénticos. Por ejemplo, Tangaroa, el dios principal de Polinesia, volvemos a encontrarlo en Micronesia, y con el nombre más abstracto de Tabueriki (el dueño sagrado), en el dios anónimo del trueno de Ponape, el dios invisible de las Islas Ratak, el dios ciego de Bigar. El dios polinesio Rongo o Longo reaparece en las Carolinas, no sólo con las denominaciones emparentadas de Rongala (Isla de Fais) y de Mo-rofrog, sino también con rasgos comunes, especialmente el hecho de haber sido expulsado del cielo y haber traído el fuego a los hombres.

Sin embargo, junto a estas semejanzas hay que destacar numerosas diferencias. En determinados casos, una misma divinidad, en las diversas islas de un archipiélago, en los varios distritos en que se divide una isla, e incluso en los individuos de una misma tribu, aparece con atributos diferentes, o bien se presenta con atributos que en otros lugares se asignan a divinidades distintas. Esto ocurre con el Ngendei de las Islas Viti, que es a la vez el soporte del mundo — hasta el extremo de que cuando cambia de posición se produce temblores de tierra —, la divinidad de las cosechas abundantes o de la esterilidad, el revelador del fuego, el soberano de la mansión de los difuntos, como el Mafuiké polinesio; el creador de los dioses, del mundo y de los hombres, como el Tangaroa de Polinesia, y, además, de las plantas, cuyo cultivo enseñó a los humanos. También es el autor de un diluvio, papel que en dicho Archipiélago se asigna a varias divinidades, como Tawhaki, dios de las nubes y del trueno — en Nueva Zelanda —, Tangaroa Ru, dios del viento del Este, Ruahatu, dios marino — en Tahití — e Hina, la Luna — en las Hawai —. A veces a una misma divinidad se le asignan distintas formas, según las regiones, y cuando es representada de modo antropomórfico, un sexo diferente.

Por el contrario, dioses que se distinguen según las poblaciones, tienen atribuciones idénticas. Así, la creación del mundo, que es corriente



Mapa de Oceanía

en Polinesia referirla a Tangaroa, se atribuye, en la Isla Lifu (Isla de la Lealtad), a Lailaati; en Fate (Nuevas Hébridas), a dos divinidades, Tamakaia y Maui-Tikitiki — ésta, de origen polinésico —; en Erromango (Nuevas Hébridas), a Nobu; en la Bahía de Geelvink (Nueva Guinea), a veces, a un « profeta » conocido con distintos nombres — el « único », el « anciano », el « anciano que se rejuvenece » —, y a veces a su hijo Konori; en las islas Viti, ora a Ngen-dei, ora a Ove. También en Viti se cree que el origen de los hombres se halla vinculado a Ngen-dei, el cual, según ciertos mitos, les había dado la vida efectuando la covada sobre un huevo análogo al del mundo del Tangaroa polinésico, o bien a diversas diosas, entre las cuales hay que mencionar especialmente a Tuli, hija de Tangaroa, considerada, en las Islas Samoa, como creadora del Universo.

Para orientarse en lo posible en medio de tanta confusión, lo mejor es, a nuestro juicio, dejar a un lado los nombres propios de las divinidades, así como su personalidad — constituida por un cúmulo de características, que varían, según las creencias de los distintos pueblos e incluso en el seno de un mismo pueblo — y tratar de clasificarlas según dichas características,

previo un proceso de abstracción. Las divinidades — dando a esta palabra el sentido lato de seres sobrenaturales, que fueron siempre distintos a los hombres o empezaron a serlo en algún momento — divergen entre sí por su naturaleza o esencia, que se puede estudiar desde tres puntos de vista: el de su aspecto físico, el de los atributos o funciones y el de su origen.

Aspecto físico de las divinidades. Aunque, por su condición de potencias sobrenaturales, las divinidades sean de naturaleza esencialmente espiritual, esta esencia inmaterial suele ir acompañada, como ocurre con el alma humana, de apariencias sensibles, y en especial de una forma visible. En determinados casos se considera que las divinidades poseen esta forma en sí mismas, por así decirlo, aunque los hombres no la vean jamás. Otras veces pueden aparecerse con estos rasgos a determinados individuos especialmente dotados y en ciertas circunstancias. Por último, hay ocasiones en que las divinidades, sin tener por sí mismas forma material, se apropian la de los seres u objetos materiales en que se encarnan o se alojan de modo más o menos duradero. Al parecer, pueden metamorfosearse no sólo penetrando en seres materiales de forma variada,



Indígenas junto a un tiki (ídolo de madera). Nuka-Hiva, Islas Marquesas

sino también transformando su propia figura. Esto ocurre, sobre todo, en numerosas leyendas del tipo de « la bella y la bestia », en Indonesia, Melanesia y Polinesia. Estas formas — no solamente las tomadas en préstamo sino también las propias — ofrecen gran variedad. Hay divinidades antropomorfas, masculinas y femeninas, como los grandes dioses de Polinesia en su mayor parte, o los espíritus protectores de Dorei (Nueva Guinea). Otras son animales de toda especie y tamaño, tales como tiburones, principalmente en lo que respecta a los distintos dioses del mar (Tahiti, Viti), serpientes y arañas marinas, cocodrilos, anguilas (Nueva Zelanda), lagartos (encarnación de Tangaroa en las Samoa), ratones, ranas, moscas, mariposas, langostas y aves, en particular el faetonte — sobre todo para las divinidades del aire en Tahiti, y para Tangaroa en el conjunto de Polinesia —. El espíritu protector del príncipe neozelandés Tinirau y de sus descendientes era una divinidad en forma de ballena. En Nueva Caledonia, Kabo Mandalat, demonio femenino que produce la elefantiasis, es un gigantesco cangrejo, cuyas patas son del tamaño de un cocotero, y habita en la concha de un enorme *Delium melanostoma*. En las Islas Viti no sólo habitan en las rocas varias divinidades, sino que de algunas de ellas, por ejemplo, de la madre de Ngendei, se cree

que fueron realmente piedras. Los dioses pueden aparecerse incluso como meteoros — así, en el Estrecho de Torres, las estrellas fugaces son espíritus malos, hijos de las estrellas; en las Viti, un cometa es un hijo de Ngendei —, como chispas o como especie de vapores, forma que suelen tomar por la noche las almas de los muertos.

Otras divinidades adoptan la forma de seres fantásticos; en Nueva Zelanda, algunas son especies de dragones. El Ngendei de las Fiji es mitad serpiente y mitad peñasco. Rati-mbati-ndua, dios de los infiernos en varios lugares de las Viti, es un hombre que sólo tiene un diente — y de ahí su nombre —, con el que devora los cadáveres, y en vez de brazos, alas que le permiten atravesar el espacio como un meteoro incandescente. Otras divinidades poseen manos de madera, ocho ojos — que simbolizan la sabiduría o clarividencia —, ocho manos — signo de destreza —, dos cuerpos y veinte estómagos. Aún podemos añadir dioses que no son sino hombres de los bosques, cubiertos de vello — así, en Nueva Zelanda —, o bien toros o gigantes — Estrecho de Torres, Viti, Tahiti, Samoa, Tonga, Islas de Hervey — e incluso enanos, hombres de blanca piel — como el Pura de Nueva Bretaña y la Isla de Ruk, las



Máscaras de ceremonia. Baining, Nueva-Bretaña. Según Parkinson

almas de las Islas Banks y los aborígenes de Nueva Zelanda —, que los isleños identificaron con los primeros viajeros europeos.

Atributos de las divinidades. También puede establecerse una división de las divinidades según sus atributos o funciones, es decir, según la porción de la Naturaleza que constituye la esfera de su interés y dominio. La idea de una providencia que rige la totalidad del Universo, aun dentro de los límites del horizonte estricto, que para los primitivos es como las fronteras del mundo, está, al parecer, poco extendida en Oceanía, si no del todo ausente. En todo caso, podrían constituir una excepción las doctrinas esotéricas de algunos colegios sacerdotales que existen, por ejemplo, en Nueva Zelanda. En general, cada divinidad tiene una función limitada, y sólo gobierna en una parte de la Naturaleza, la que constituye su principal dominio. En primer lugar, hay divinidades directrices — y a veces también creadoras — del cielo, del Sol y de la Luna, de las estrellas —por ejemplo, de la Estrella de la mañana en Dorci—, de las nubes, de los vientos y de la lluvia, del mar, la tierra, los hombres, los animales y las plantas. Pero al lado de las divinidades de estas grandes porciones de la Naturaleza, que denominaríamos grandes dioses, existe una multitud de divinidades secundarias, vinculadas a una región restringida, a una determinada isla, a un trozo de territorio, montaña, volcán, valle, barranco, curso de agua o manantial. A veces, incluso cada árbol o cada piedra tiene su divinidad propia, a la que convendría con bastante exactitud la denominación de genio.

Sin embargo, de estas divinidades — sea vasto o restringido su dominio —, unas tienen un papel meramente teórico, y su misión específica es «explicar» la existencia y propiedades de tal o cual porción de la Naturaleza, de tal o cual dato de la experiencia actual. De ellas trataremos más adelante, al estudiar la mitología

propia de dicha. Otras presentan para el hombre un interés incomparablemente mayor, por cuanto su influjo no se ejerce sólo sobre la Naturaleza, sino que puede afectarle, en bien o en mal, ya por mediación de ésta, ya directamente, sobre su propio destino.

Tales divinidades se subdividen según la extensión del grupo humano que tutelan o en cuya vida se interfieren. Las hay que se interesan por un solo individuo, o bien por una fami-



Estatuas de antepasados en forma de tambores colocados verticalmente. Malekula, Nuevas Hébridas. (Fot. Gabriel)

lia o tribu, o por una situación, ocupación o profesión determinada. Así, unos dioses peculiares presiden la guerra — por ejemplo, Tu, en toda la Polinesia —, la paz, la fertilidad del suelo, la siembra próspera, las diversas industrias y oficios — construcción de casas (especialmente de techados), o de piraguas, fabricación de redes, pesca, navegación —, la Medicina, la economía familiar, lo concerniente a la mujer y a sus ocupaciones — así, Hina, la Luna en Polinesia —, y también la especial filosofía de su sexo — por ejemplo, en las Islas Hawai, Kapo es a un mismo tiempo la divinidad y el instrumento de la fecundidad y el aborto —, el matrimonio, las artes — canto, danza, arte dramático, tatuaje —, los juegos — riñas de gallos, natación, entre otros —. Existen también divinidades para los ladrones y para cualesquiera vicios, incluso los contra natura. Esta división del trabajo — si puede aplicarse aquí tal concepto — entre dioses alcanza su punto culminante en



Casa sagrada. Dorei, Nueva Guinea Occidental. Según una lámina del viaje del «Astrolabio», por Dumont d'Urgille (1826-1829)

Tahití, donde sólo para el mar existen trece divinidades, cada una con sus atribuciones especiales. El panteón tahitiano comprende, en conjunto, unas trescientas sesenta, con función claramente definida.

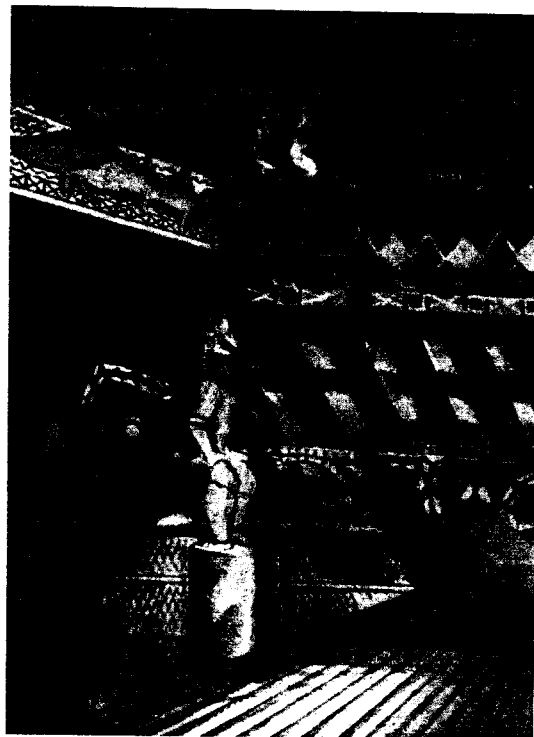
Sin duda, estos dioses sólo reciben culto—entendiéndose como tal, en términos generales, las distintas prácticas destinadas a obtener de ellos las mayores ventajas—de aquellos individuos o grupos que esperan o temen algo de su poder. Por eso, no se dirigen oraciones ni ofrendas a los dioses cósmicos, demasiado alejados de la Humanidad para sentir cuidados por ella. Por ejemplo, Auwe, en la Bahía de Speelmann (Nueva Guinea); Ngendei, en las Viti; Tangaroa, en Tahití y otras partes de Polinesia.

Origen de las divinidades. Desde el punto de vista de su origen, los dioses pueden agruparse en dos grandes categorías: los que no han sido jamás hombres, aunque puedan tener forma humana—o sea, los dioses propiamente dichos—y los que vivieron en una época, más o menos remota, en estado—y no sólo forma—plenamente humano, a los cuales daremos la denominación de manes. A su vez, los dioses pueden considerarse, ya como seres eternos o, más exactamente, originales—*causa sui*, como dicen los metafísicos—seres que han existido siempre y carecen de progenitores, ya como descendientes de los primeros. Hayan sido engendrados o creados, los hombres primitivos fueron formados por un dios, de uno u otro modo. En el grupo de los manes pueden distinguirse los muertos ordinarios, que únicamente ejercen una función divina entre sus descendientes, con respecto a los cuales sólo son simples antepasados, y los muertos especialmente notables por las hazañas que reali-

zaron en vida o por los beneficios que dispensaron a la Humanidad. Éstos son los héroes, que pueden ejemplificarse en el Maui polinesio, entre cuyas mayores proezas se cuentan las de haber hecho surgir diversas islas pescándolas del fondo del mar; haber obligado al sol a reducir su marcha; haber traído el fuego a la Tierra y, según una tradición limitada a Nueva Zelanda, haber tratado de atravesar—desde luego, sin conseguirlo y perdiendo la vida en el intento—el cuerpo de la gran Señora de las tinieblas, Hinnui-te-po.

Los manes. Sólo parcialmente, los manes vienen a representar lo que para nosotros las almas de los muertos. De por vida está el cuerpo vinculado a una sustancia distinta, que es como un doble

suyo, identificada, en ciertos lugares—así, en Nueva Caledonia—, con su reflejo. El alma, que se desprende momentáneamente del cuerpo en el sueño, lo abandona para siempre en la muerte, salvo en los casos excepcionales de



Interior de una vivienda común Uji. Islas Salomón. Según Brenchley



Estatua petrea de diuindad (*tiki*). Raiuavae. Islas Tubai. (Fot. Pierre Verger)

resurrección. En cambio, esta separación de alma y cuerpo, de la que dimana la muerte de este último, no significa la desaparición del alma, la cual pervive, según las creencias de poblaciones diversas, bien para toda la Humanidad, bien, a título de privilegio, para individuos de elevada posición. Esta pervivencia puede no ser definitiva y acabar, tras una serie de muertes parciales, por así decir — que son otras tantas vidas provisionales —, en el aniquilamiento total (Nueva Zelanda). Sea lo que fuere, el alma separada de su envoltura corporal conserva una existencia independiente,

seguía llegar al otro mundo, mejor dicho, hasta que era aceptada en él, el alma estaba expuesta a una infinidad de peligros, suscitados por potencias maléficas, divinidades propiamente dichas, demonios o almas de otros muertos, que, por todos los medios, trataban de capturarla, darle muerte y comérsela.

Las ideas sobre la situación del mundo de ultratumba son muy variables. Por lo general, se lo sitúa al Oeste; a veces, en la superficie terrestre; otras, bajo tierra o en el seno del mar — es decir, respondiendo al sentido etimológico de la palabra infierno —, y otras, incluso sobre la

tierra, en regiones etéreas. Por otra parte, no es imposible unificar en cierta medida estos distintos puntos de vista. Por ser el Occidente el lugar donde el sol pasa desde el cielo a la región subterránea o al seno de las aguas, representa de algún modo la intersección del mundo celeste con el mundo inferior. Además, en islas poco extensas, el horizonte identificado con el fin del mundo es una línea mari-



Sacrificio humano en un santuario (*morai*). Tahití. Según el «Atlas» de J. Cook

concebida a imagen de la de los vivos y vinculada a un cuerpo distinto pero análogo.

Esta vida del alma más allá de la muerte transcurre en las proximidades de su morada terrestre, y especialmente del lugar de la sepultura, o bien en el otro mundo. A veces (como en Nueva Caledonia) alterna estas residencias, pero lo corriente es que viva a la vez en ambas, en una bilocación difícil de comprender para nosotros.

Para llegar al mundo de ultratumba, las almas deben realizar un largo viaje, que comprende dos etapas: la primera se cumple aquí en la tierra, y la segunda, en el otro mundo. Durante este recorrido, el alma conserva la posibilidad de recuperar su vida terrestre. Tenía, sin saberlo, opción a comportarse de dos modos al finalizar su viaje terrestre: por ejemplo, colocarse en una u otra de dos rocas próximas o de dos ramas o raíces de un árbol. A veces esta elección se le ofrece a su llegada al otro mundo; por ejemplo, la posibilidad de comer o rehusar un alimento que se le pone delante. De estas dos formas de comportarse, una de ellas impedía definitivamente su retorno a la vida. Desde que abandonaba su envoltura corporal hasta que con-

na. La concepción general parece ser, pues, que el alma abandona la residencia de los vivos para trasladarse a otro mundo, cuya diferencia con el terrestre viene especificada de alguna manera. Las tribus de Nueva Caledonia, que colocan el mundo infernal hacia el Nordeste, consideran este punto como el término del universo. Otros motivos han podido influir en la orientación de la morada de las almas: así, en Nueva Zelanda, al encaminarse hacia Occidente, las almas de los difuntos tomaban la dirección del país donde habían vivido sus antepasados, lo cual parece corresponder a una realidad histórica.

La misma diversidad de ideas que encontramos en lo que respecta al número de estas moradas, existe en cuanto a su localización. A veces se admitía — aunque esta creencia no fuese general en el lugar mismo donde se manifestaba, por ejemplo, al norte de Nueva Guinea — que cada ser u objeto tenía un alma, como los hombres, y que estas almas iban a un paraíso, el cual podía ser común a todas o bien reservado a las de determinada especie de seres. Así, se cita en Tahití el paraíso de los cerdos; en Reva (Islas Viti), el de las nueces de coco, regido por una divinidad propia y al que van a reunirse

las de todos los puntos del Archipiélago tan pronto como han sido ingeridas. Para las almas de los Humanos se admitía ya un solo paraíso, ya varios. De esta forma — aparte los diversos mundos celestes, a los que podían llegar ciertas almas privilegiadas — contábanse cuatro mundos infernales en las Islas Marquesas, y diez en Nueva Zelanda.

Cada uno de estos paraísos era regido por una divinidad, la cual podía no tener otra función — por lo que se designaba a veces con su nombre el paraíso que ella presidía y la condición de los seres inmateriales que lo habitaban — o bien desempeñar la de soberano de los muertos, con atribuciones diferentes. Por ejemplo, la divinidad corrientemente considerada en toda Polinesia como jefe del paraíso era Miru, el cual, en las Islas Hawai, compartía esta función con Hakea; en las islas Samoa y Tonga era Hikuleo; en las Viti, en ocasiones, Lotia (Lakemba) — que vuelve a encontrarse en Lifu (Islas de la Lealtad) con el nombre de Locha —, a veces, Rati-mbati-ndua, el Señor de un solo diente, e incluso el dios supremo, Ngendei. En Nueva Zelanda era Ngahue, o Tawhaki — que, además, asumía las funciones de dios del trueno —, o bien la Señora de las



Cráneos sobre los que se han efectuado diversos motivos de adorno. Sepik, Nueva Guinea. Londres, Museo Británico

tinieblas, Hine-nui-te-po, cuyo gobierno se extendía ora a la totalidad de los infiernos, ora a los cuatro estratos superiores que ocupaban las almas de peor condición; los tres inmediatos eran regidos por Rohe, y los tres últimos, por la diosa Miru. En Tahití, el paraíso reservado a los Areoi tenía como jefe a Urutaetae; Hiro ejercía las funciones de jefe del paraíso de los Areoi y del de los extraños a esta cofradía. Citemos, por fin, al dios Oro, que presidía ambos paraísos, y al ave divina Lota, que regía el de las personas ordinarias.

Las diversas moradas que se asignan a las almas sólo corresponden, en general, a diferencias de condición, y, grosso modo, de felicidad, cuestión que en otros credos se solventa en los límites de una residencia única. Así, en Rarotonga se establece la distinción entre la mansión de las almas felices y la de las desventuradas. Esta diversidad de condición que se reducía, en muchos casos, a una diversidad de alimentación, nada tiene que ver con la sanción póstuma que admiten nuestras creencias. Toda consideración moral le era ajena. La condición de un individuo después de su muerte reflejaba lo que había sido él en vida, su poder, sus riquezas, los ritos o sacrificios que realizaron por él los que le sobrevivieron; o sea, que bajo una forma u otra, dependía de su *mana*. Ciertas tribus de Nueva Caledonia estimaban esta condición sólo por el tiempo que llevaba el alma residiendo en la morada de los muertos.

En su conjunto, la vida póstuma de las almas sólo era la transposición de la vida terrestre en un mundo distinto. En general, apenas supone tormentos o privaciones especiales y, en ocasiones, incluso parece que en el otro mundo todas las almas gozan indistintamente de la condición reservada en la tierra a los privilegiados, a saber, vivir en la abundancia y disfrutar de toda clase de placeres. Pese a la radical diversi-



Los cráneos humanos se llevan a veces como amuleto. Dayak de Sarawak, Borneo. (Fot. A. Imbert)

dad de creencias, existe entre ellas, al parecer, un margen de acuerdo en el sentido de reconocer que la vida póstuma, cualesquiera que sean los goces que pueda ofrecer, no es comparable a la terrena, y que, en definitiva, morir es una gran desgracia.

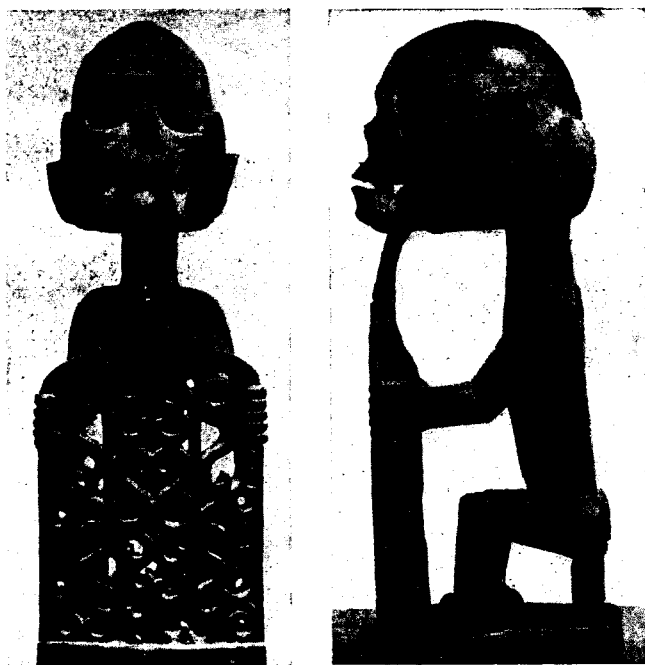
Las almas que han llegado al otro mundo no son, en general, visibles para la gente corriente que les sobrevive, sino sólo para unos hombres

que aún vivían, aun cuando éstos hubiesen cumplido con su obligación de practicar los ritos funerarios que les eran debidos, y en nada tuviesen que ser reprochados. Debido a ello, sintieron terror por los muertos incluso aquellos que los amaron en vida, pese a lo cual, es un hecho incontestable que los manes fueron considerados como potencias tutelares y espíritus protectores, de los que se esperaba consejo, ayuda y toda suerte de favores, tanto o más que de los dioses propiamente dichos, los cuales se mostraban más o menos indiferentes.

Hallar una explicación racional para este contrasentido sería una empresa difícil. Puede suponerse que tal contradicción tuvo su origen en ciertas disposiciones sentimentales, o, como se suele decir, en la lógica afectiva. No obstante, una hipótesis plausible es la de que no hay que considerar a los manes como potencias definitivamente hostiles, toda vez que su acción no impidió que la colectividad, la familia y la tribu subsistiesen e incluso prosperasen, y que, por consiguiente, han debido de liberarse de las disposiciones malévolas, que les eran connaturales desde que se vieron privadas de la vida. Es posible que, a la vez que se habituaban a su nueva existencia póstuma, los manes perdiesen el recuerdo y añoranza de su condición anterior, así como la envidia que pudiesen despertar en ellos los allegados que le sobrevivían, para pensar sólo en su comunidad de sangre. De hecho, los espíritus protectores no solían provenir de espíritus recientemente fallecidos, sino de ascendientes más o menos lejanos.

Confusión imperante en el panteón oceánico. Si la clasificación de las divinidades o potencias sobrenaturales que

acabamos de presentar puede satisfacer las exigencias de un espíritu lógico, hemos de advertir, desde este instante, que en lo que respecta a las creencias oceánicas — y lo mismo podría decirse de la generalidad de las poblaciones llamadas primitivas o salvajes —, apenas es posible ver, por ningún lado, esta preocupación de precisión y exactitud. Mientras el panteón grecorromano sólo nos es conocido por documentos literarios o por obras de arte, los cuales nos lo muestran como un cliché fijo — que, por otra parte, esos mismos documentos contribuyen a formar desde la Antigüedad —, el panteón oceánico se nos ofrece en pleno hervor de vida, en pleno folklore. En cada grupo de población de los mares del Sur se han sustituido, combinado o, simplemente, yuxtapuesto a las tradicionales preexistentes, determi-



«Korwar», figura de antepasado. Bahía de Geelwinck, Nueva Guinea Occidental. A veces, la figura humana es toda de madera. En ocasiones, como aquí, se emplea para cabeza el propio cráneo del muerto. La decoración de la reja, delante de la estatua, está basada en motivos serpentiformes. Viaje del «Coquille» (1822 a 1825). (Fot. Lesson)

especialmente clarividentes: los magos. Aquellas que por una u otra causa no han alcanzado la morada de los muertos o que están ya de vuelta de ella son visibles para todo el mundo, sobre todo de noche, pero incluso de día. A veces conservan, bajo la forma de fantasma, los rasgos físicos del difunto, y en otras se muestran como chispas o con la figura de diferentes animales.

Puesto que normalmente el destino de las almas es alcanzar el mundo de ultratumba, era lógico que las que no podían realizarlo y tenían que permanecer en la tierra, quedasen sumidas en el infortunio y se tornasen vengativas, hasta el punto de convertirse, si lograban adquirir un poder superior, en espíritus maléficos y temibles demonios. Por otra parte, incluso las almas que habían llegado al otro mundo añoraban su vida en la tierra y se mostraban celosas de los

nadas creencias que dimanaban ya de aportaciones extranjeras, ya de invenciones individuales indígenas. Posteriormente, no sólo los diferentes dioses, con su nombre propio característico, tomaron prestados unos a otros determinados rasgos que los distinguían, o bien una parte o la totalidad de sus leyendas, sino que entraron en distintas categorías, según el tiempo y el lugar, categorías que llegaron incluso a confundirse más o menos.

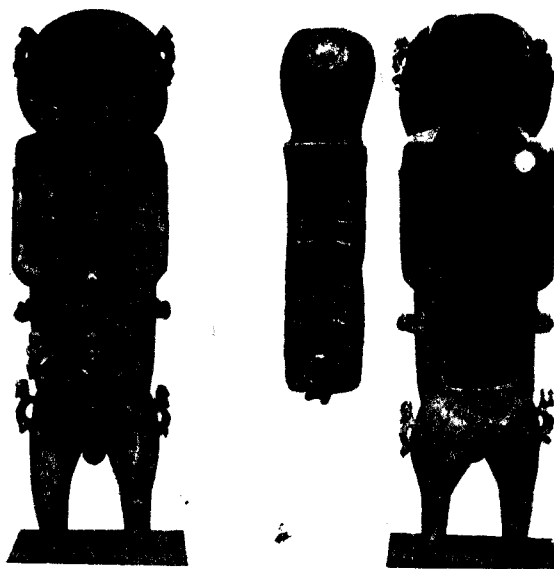
Así, entre una multitud de ejemplos que se podrían aducir, Puntan, el hábito de la noche, fue considerado, en las Islas Marianas, como un hombre sumamente ingenioso, que vivió mucho tiempo en el espacio vacío, antes de que hubiese cielo y tierra, por lo que, a la vez, fue un dios y un héroe. Tangaroa y Quat, las dos divinidades más importantes de Nuevas Hébridas, son consideradas, alternativamente o a la vez, como dioses, semidioses, héroes o simples genios. En la Isla Ruk y en Nueva Bretaña, Nabaloo, considerado al principio como benévolo, se convirtió más tarde en genio maligno; Pura, después de haber sido un dios, y probablemente un dios del cielo, descendió al rango de un simple héroe; el Marsaba de la Isla Ruk, que, al parecer, fue en sus orígenes el dios de los infiernos, jamás salió de su categoría de divinidad o espíritu vulgar. En Nueva Zelanda, Tangaroa dista mucho de ser el dios supremo; es más bien un par inter pares, que, si bien tomó parte en la creación, no fue su único autor. En Polinesia, buen número de estas divinidades — hasta Tangaroa, según ciertas leyendas de Tahití — son consideradas como simples humanos divinizados. Los *oramutu* tahitianos

— nombre que significa « antepasados » — no se distinguen de los demás espíritus, y mientras en Tahití y en varias regiones de Polinesia los dioses tienen una denominación peculiar — *atua* — que se diferencia de la de los manes — *varua* —, en Tanna (Nuevas Hébridas) se designan los manes y las divinidades con el mismo nombre de *aremba*, lo cual indica que o bien los dioses fueron degradándose, o bien fueron considerados sólo como manes. Lo mismo ocurre en Nueva Guinea y en Balada (Nueva Caledonia). En cambio, en Nitendi (Islas Santa Cruz), los antepasados eran promovidos al rango de dioses.

En toda Polinesia, la palabra *tiki* sirve para designar a la vez a los espíritus protectores y sus efigies, especialmente las figurillas de piedra verde que los maorise de Nueva Zelanda llevan colgadas al cuello. El papel de espíritus protectores es atribuido unas veces a dioses propiamente dichos — Tangaroa o uno de sus hijos — ; otras, a tal o cual dios, al que la Humanidad

debe lo más necesario para su subsistencia — luz, alimentos (vegetales y peces) — ; otras, a manes de antepasados, e incluso al primer hombre, que no sólo fue un ser humano, sino también el descendiente — o la creación — de un dios. En fin, a veces puede asignarse a un héroe especialmente notable, como Maui, que, por algunos detalles de su leyenda, era asimilado al Sol.

También las numerosas estatuas sagradas de Melanesia, en especial los *korwar* de Nueva Guinea — que no son ídolos en sentido estricto,



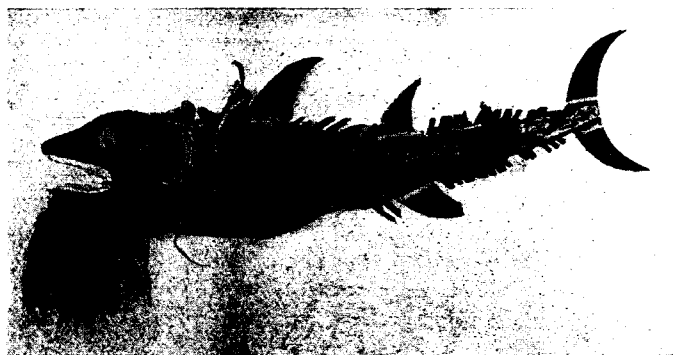
Estatua de madera, Rurutu, Islas Tubuai. La estatua representa al dios supremo Tangaroa en el acto de crear a las demás divinidades y a la Humanidad. Es hueca y de espalda móvil, y cuando fue descubierta — en un santuario — estaba llena de idolillos. Londres, Museo Británico

pues el culto que se les rinde no va dirigido realmente a ellos, sino a las potencias sobrenaturales que tales imágenes albergan —, representan espíritus protectores, que son, esencialmente — según declaración expresa de los indígenas —, almas de antepasados. En ciertos casos, estos manes han sido promovidos al rango de divinidades, o bien se trata de dioses caídos, como lo atestigua la forma animal de sus representaciones, o — cuando éstas son antropomórficas — sus enormes bocas y afilados dientes dispuestos para devorar a sus víctimas. En Micronesia, y especialmente en las Marianas, el culto de los antepasados ha llegado a suplantarse al de las propias divinidades.

LOS GRANDES MITOS DE OCEANÍA

A nuestro entender, el simple examen del panteón no justifica, en rigor, el empleo del tér-

mino mitología, que, en sentido etimológico, es el estudio de los mitos. Un mito no es una leyenda cualquiera, ni siquiera una leyenda cuyos personajes sean sobrehumanos, sino una le-



Máscara de concha de tortuga. Estrecho de Torres. Londres, Museo Británico

yenda «explicativa» destinada a dar la causa o el origen de tal o cual dato de la experiencia actual. Podríamos tratar de establecer un paralelo diciendo que mientras la leyenda es la forma primitiva del relato novelesco y de la Historia, el mito es la forma preludial y vivaz de la Filosofía.

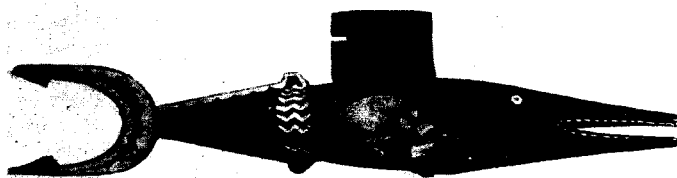
Al estudiar la mitología oceánica, no nos preguntaremos si los mitos que se encuentran en tal o cual región, isla o archipiélago son creaciones indígenas o importaciones, sino que nos limitaremos a exponer, a propósito de tal o cual categoría de realidades empíricas, los principales tipos de explicación mítica que ha forjado la imaginación de los indígenas oceánicos, citando al respecto los ejemplos que aparezcan con más nitidez. Sin duda habremos de disociar más de una vez, en determinada leyenda compleja, los diversos temas que ésta combina y lo que quizá cueste más: pasar en silencio tal o cual detalle pintoresco, a lo que nos resignaremos pensando que nuestra finalidad es hacer obra científica, más que literaria, y que hemos de preocuparnos menos del color local que de la aspiración constante y universal de la Humanidad a comprender, aunque sea en el plano de la mera ilusión.

Puesto que el mito es la explicación del origen — o de la primera aparición — de un ser o de un hecho que se nos ofrece en la experiencia actual, interesa destacar, en las diversas poblaciones oceánicas, no la simple ausencia de mitos concernientes a tal o cual realidad — ausencia que tal vez se deba sólo a documentación insuficiente —, sino la deliberada negativa a dar de ella una explicación

mítica, basada en la idea de que tal cosa ha existido siempre, que no ha tenido principio.

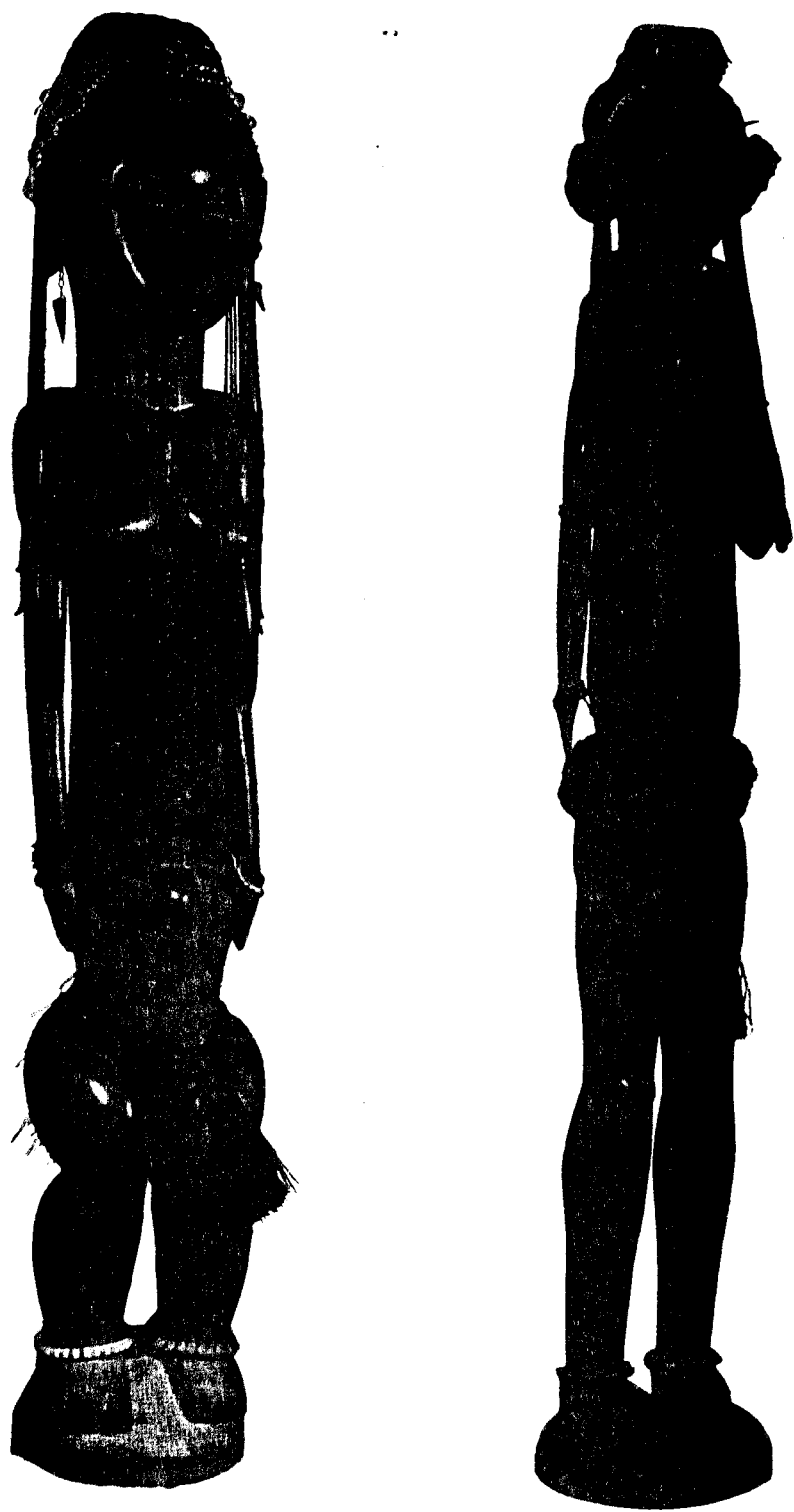
Así, en las tribus montañosas del norte de Luzón, en Minahassa, en las islas Palaos y Carolinas Occidentales, en toda Melanesia y en ciertos relatos de Nueva Zelanda y de las Islas Chatham, se creía que el mundo superior o celeste y el terrestre habían existido siempre. Algo semejante ocurría en Australia. Las poblaciones australianas del Norte y del Este parecen creer, además, que ha habido siempre hombres, y que los animales tuvieron desde el principio las mismas características que presentan en la actualidad. Asimismo, en buen número de leyendas que tendremos ocasión de encontrar, se nos presentará la tierra surgiendo del mar o formándose de materiales caídos en él desde las alturas celestes. En todo caso, se considera que el mar ha existido siempre.

Mitos cosmogónicos. Si, en muchos casos, la explicación mítica toma el cielo, la tierra o el mar como datos originales, más allá de los cuales no es posible remontarse, en otros trata también de justificar su existencia. Los mitos referentes al origen de todo el Universo — mitos cosmogónicos en sentido estricto — pueden ser referidos a dos grandes tipos. El primero es el creacionista, familiar para nosotros por las religiones judeo-cristianas. Se ha creído hallar este tipo en las tribus del Sudeste de Australia, pero la afirmación de los primeros observadores — sobre todo misioneros — de que, según estas poblaciones, todas las cosas habían sido creadas al principio por una divinidad, acaso peque de ser una generalización abusiva, y lo más probable es que los indígenas sólo expliquen así

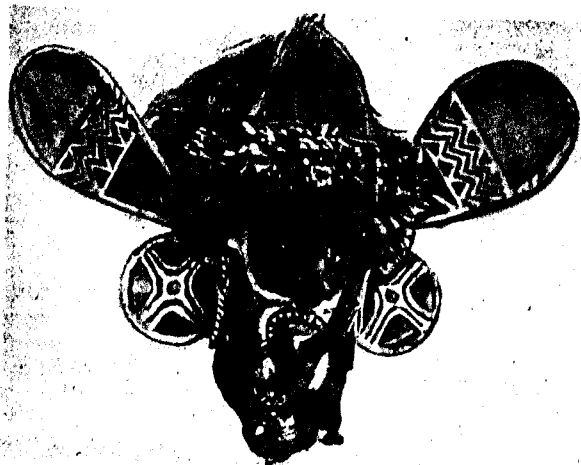


Ataúd de madera en forma de bonito, que contiene un cráneo (sepultura secundaria). Santa Ana, Islas Salomón. Londres, Museo Británico

ciertas particularidades del terreno, como montañas, rocas o ríos. En las Carolinas Centrales hubo, en sus orígenes, una diosa llamada Luke-long, que creó los cielos y, a continuación, la



Estatuas fang (banti del Noroeste) de la Guinea Española, para el culto a los antepasados.
Barcelona, Museo Etnológico



Máscara de ceremonias (de frente y de perfil). Nueva Irlanda. París, Museo del Hombre

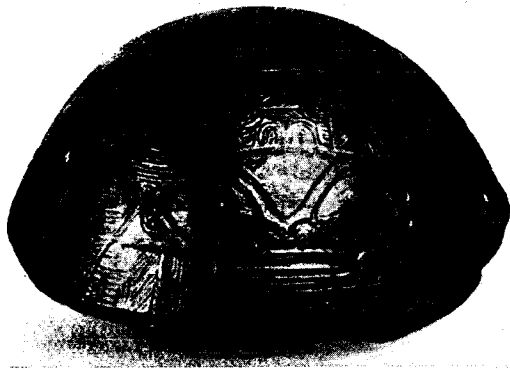
tierra. En las Islas Gilbert, ambos fueron hechos por Naruau y su hija Kobine, mientras que, según una leyenda de las Islas de la Sociedad, el dios celeste Taatoa abrazó una peña, fundamento de todas las cosas, que dio vida a la tierra y al mar. De la Isla Nauru procede el siguiente mito, particularmente rico en detalles: Al principio sólo existía el mar, sobre el que se cernía la Antigua Araña. Un día, ésta encontró un tridacno, y, tomándolo en sus manos, trató de ver si tenía una abertura por la que introducirse en él; pero no dio con ella, y, finalmente, tras golpearlo y observar que sonaba a hueco, sacó la conclusión de que debía ser algo vacío. Pronunciando una fórmula de encantamiento, logró entreabrir las valvas y se deslizó en su interior. De momento no logró ver nada, porque el sol y la luna no existía aún, y, por lo demás, ella no podía estar de pie en un espacio tan reducido como aquél. A fuerza de buscar por todas partes, acabó por descubrir un caracol. Para darle poder, se lo colocó bajo su brazo, se acostó y estuvo tres días durmiendo. Luego lo dejó y buscó un segundo caracol, mayor que el anterior y le dispensó el mismo trato. Entonces le dijo al primero: «¿Podrías entreabrir esta habitación para poder estar sentados?». Accedió a ello el caracol y abrió un poco la concha, momento que aprovechó la Antigua Araña para aprisionarlo y colocarlo en la mitad occidental de la misma, convirtiéndolo así en la luna. Con ello se logró que la estancia quedase iluminada por cierta cantidad de luz, lo cual permitió a la Antigua Araña ver un enorme gusano. A otra llamada suya, la concha se entreabrió un poco más, y del cuerpo de este gusano salió un humor salino que, al quedar recogido en la valva inferior, dio origen al mar. Por último, levantó a gran altura la valva superior, y así se formó el cielo; entonces murió

Rigi, el gusano, agotado por el gran esfuerzo realizado. Más tarde, la Antigua Araña creó el sol con el segundo caracol y lo colocó en la valva de abajo, que se convirtió en la Tierra.

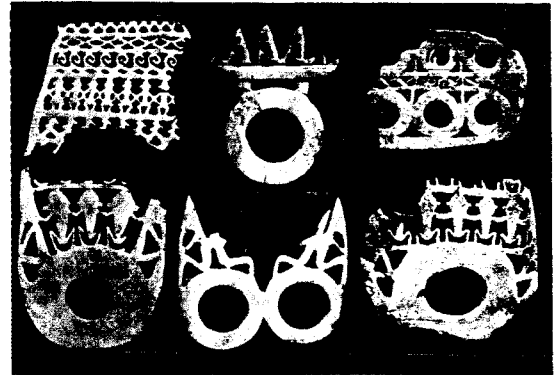
La creencia en un dios creador del universo puede encontrarse también en las Islas de la Sociedad y en las doctrinas de los sacerdotes de Nueva Zelanda. En el noroeste de Borneo, dos aves que volaban sobre el mar primordial sumergieron en sus aguas y volvieron a la super-



Máscara de ceremonia. Nueva Irlanda. Las máscaras de este tipo, denominadas *talaua*, se caracterizan por el corte de cabellos, que, en señal de luto, practican los *uli*. Londres, Museo Británico



Tapadera de madera (*tifa*), destinada a un recipiente para provisiones. Islas Marquesas. Antiquísima decoración derivada de los tiki. París, Museo del Hombre



Placas en concha de tridacno, en las que se han abierto orificios de adorno (*porobalutina* o *venu*) con fines mortuorios. Rubiana, Islas Salomón. Londres, Museo Británico

ficie con dos especies de huevos, de los que surgieron el Cielo y la Tierra.

Por lo que respecta al segundo tipo de mitos, los dioses no son los autores del universo, sino uno de sus elementos, que, por su origen, no se distingue de los demás. Este origen es una especie de « nada », germen de todas las cosas. Tal concepción se presenta, en forma rudimentaria, en Nias. Al principio sólo había una niebla oscura, que, al condensarse, se convirtió en un ser sin lengua ni movimiento, sin cabeza ni extremidades. Este ser, a su vez, dio origen a otro, que murió; pero de su corazón brotó un árbol, cuyas yemas produjeron dioses y hombres. Análogamente, según las creencias de las Islas de la Sociedad, en las tinieblas primitivas existía Tararoa, en el interior de un huevo, del que surgió poco después. El mismo tema, aunque más desarrollado, aparece en otras regiones de Polinesia. Al principio sólo existía Po, un vacío desprovisto de luz y calor, de sonido, forma y movimiento. De esta suerte de caos, o, más exactamente, de substancia indiferenciada e imperceptible por los sentidos, salieron, por una evolución gradual, el movimiento y el sonido, una luz de intensidad creciente, el calor y la humedad, la materia y la forma y, finalmente, el padre Cielo y la madre Tierra, progenitores de dioses y hombres y de la naturaleza toda. Esta concepción del mundo es, al propio tiempo, evolucionista, por cuanto considera a éste como resultado de un desarrollo progresivo y genealógico, y que cada fase de este desarrollo se personifica en un ser que desciende del precedente. Tomando un ejemplo, relativamente simple, de los Nga-i-Thu (isla meridional de Nueva Zelanda), Po engendró a Luz, la cual dio la vida a Luz-del-día; ésta, a su vez, dio el ser a Luz-de-larga-duración, que engendró a Sinposesión; de éste nació Desagradable, que dio origen a Inestable, que fue el ascendiente de

Sin-padres, que engendró a Húmedo; éste casó con Vasta-Luz, y, finalmente, dio origen a Raki (el Cielo). En las Islas Marquesas se cree también que del vacío primitivo salió una hinchazón, luego un remolino, un crecimiento oscuro y, más tarde, un hervor y un engullimiento. Surgieron también una infinidad de soportes o postes, el mayor y el menor, el largo y el corto, el ganchudo y el curvo, y, de modo especial, el Fundamento sólido, el espacio, la luz y gran número de rocas.

Una variante del tema evolucionista la constituye la cosmogonía de Hawái, según la cual, el vacío tenebroso del que han salido todas las cosas no es sino la ruina de un mundo anterior. En Samoa tenemos una concepción análoga: el universo se origina de una serie genealógica de rocas, las de arriba primero, y luego las terrestres — es decir, el cielo y la tierra —, de las que nació, finalmente, el pulpo, quien tuvo como hijos el fuego y al agua. Entre estos descendientes se entabló una pugna terrible, de la que salió victoriosa el agua. El mundo quedó aniquilado por un diluvio, y fue recreado mucho después por obra de Tangaloa.

No será inútil, sin duda, hacer notar que, en su realidad concreta, estos diversos mitos cosmogónicos no se oponen tan netamente como lo hacen en los tipos abstractos en que los clasificamos. A veces no son sino combinaciones de estos tipos, cuyos límites, por lo demás, no debían de tener, en el espíritu de los indígenas, un carácter tan tajante como tienen en el nuestro. Así, por ejemplo, según una leyenda de las Islas Marquesas, Atea — la Luz —, que surgió por evolución, y no por generación, de Taaroa — la Oscuridad —, creó el cielo y la tierra, y, por otra parte, de su unión con Atanua — la Aurora — tuvo a multitud de divinidades. Con frecuencia es imposible discernir, por falta de precisiones complementarias, si la producción, por su autor, de tal o cual elemento del uni-

verso — más o menos antropomorfizado —, es una emanación o una creación mediante una materia inerte, o una generación por unión con una divinidad de sexo distinto.

El mar. Para las poblaciones insulares, el mar es un elemento ambiental de importancia especialísima. Tal vez sea éste el motivo por el cual en diversas regiones de Indonesia, en Micronesia, en la orla septentrional de Melanesia y en la Polinesia Occidental y Central, la existencia del mar se plantea como un hecho primordial, al que no se trata de buscar explicación. Al principio hubo un mar inmenso, por el que navegaba un dios — así se cree en las Islas de la Sociedad y en las Marquesas —, o volaba sobre él — como creen los habitantes de Samoa —, o lo coronaba una región celeste habitada por una o varias divinidades (Islas de la Sociedad, Tonga).

Con todo, existen varios mitos que tienen por objeto explicar los orígenes del mar. Un primer tipo atribuye a éste una fuente divina, bien como resultado del sudor de Taaroa en sus esfuerzos de creación (Nauru, Polinesia Central y Occidental), bien a consecuencia del derrame de la bolsa de tinta del pulpo primitivo (Samoa), o bien como derivado del líquido amniótico de un falso parto que tuvo Atanua, la hija del dios celeste Atea (Islas Marquesas).

Según otra motivación mítica, el mar es posterior a la tierra. Al principio existía sólo una pequeña cantidad de agua salada, que cierta persona guardaba con extremado sigilo. Otros individuos quisieron arrebatársela, pero tan pronto como hubieron levantado la tapadera del recipiente que la contenía, el agua se derramó, provocando una gran inundación (Baining de Nueva Bretaña, Samoa). Ésta es una de las formas con que se nos presentan las leyendas relativas al diluvio. Prescindimos aquí de otras formas que no son mitos propiamente hablando, sino simples relatos de sucesos más o menos históricos.

El cielo. La existencia del cielo, como ocurre con la del mar es considerada como un hecho primario. Sin embargo, en el grupo Ralik de las Islas Marshall, se encuentra una leyenda según la cual, tan pronto como la divinidad Loa hubo creado la tierra, las plantas y los animales, alzóse una gaviota y formó la bóveda celeste, de modo análogo a como la araña teje su tela.

Si los mitos relativos al origen del cielo son muy raros, abundan, en cambio, extraordinariamente, los que tratan de explicar una de sus

propiedades sensibles que se nos presentan con más evidencia: su alejamiento de la tierra, o, con otras palabras, el hecho de que se mantenga en el aire sin soporte ninguno. Según estas creencias, el cielo estuvo al principio muy próximo a la superficie terrestre — así creen los habitantes del centro de Célebes e Indonesia



Zancos. Islas Marquesas. Los zancos son aquí privilegio de los nobles. El lugar donde se pone el pie está adornado con tiki. París, Museo del Hombre



Macana (*uu*). Islas Marquesas. La decoración se deriva de los tiki, representaciones antropomórficas de divinidades (*etua*). París, Museo del Hombre

Oriental — hasta el extremo de descansar en las hojas de ciertas plantas cuya forma aplastada era debida a la presión que aquél ejercía — creencias de diversos archipiélagos de Polinesia —, y sólo más tarde fue levantado hasta su altura actual. En las leyendas de Filipinas, en distintas partes de Indonesia y Micronesia y en Fate (Nuevas Hébridas) se cree que el cielo se retira de sí mismo. En varios archipiélagos de Polinesia Central, en Samoa y en Hawaii, la elevación del cielo es atribuida al héroe Maui, que se ofreció a realizar tal hazaña si una mujer le daba a beber agua de su calabaza. Ciertas leyendas de Polinesia Central, y en particular de

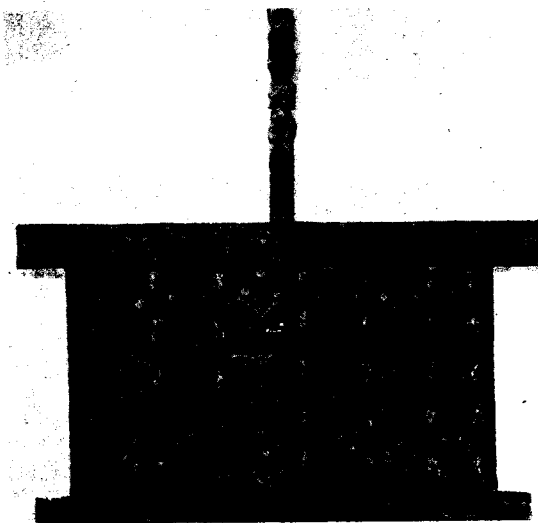


Decoración, en madera labrada y pintada, de una entrada de cabaña. Nueva Caledonia. La figura aislada del centro está fijada en el poste central, mirando a la entrada. París, Museo del Hombre

Samoa, representan una transición hacia otra idea según la cual la separación del cielo y de la tierra fue un acontecimiento cosmogónico, el resultado de la acción de una o varias divinidades principales. Tal creencia, mucho más difundida que la precedente, vuelve a encontrarse en gran parte de Indonesia, en Micronesia y en varios archipiélagos polinésicos.

La personificación del cielo y de la tierra, que aparece en toda la Indonesia Oriental, presenta un particular desarrollo en Nueva Zelanda, donde se da al mito una de las formas más poéticas. Habiéndose enamorado Rangi — el Cielo — de Papa — la Tierra —, que se encontraba debajo de él, descendió hasta tocarla, en los tiempos de la oscuridad e inmovilidad primordiales. Luego, su estrecho enlace llegó a comprimir fuertemente la gran masa de dioses a los cuales ambos habían dado origen, y a todos los seres situados entre ellos, por lo que nada podía madurar ni dar frutos. Para salir de tan incómoda y embarazosa situación, los dioses resolvieron separar el Cielo y la Tierra, y, según cierta versión, el mismo Cielo fue quien sugirió romper este vínculo. Cuando la separación se hubo consumado, la luz se extendió por todo el mundo terrestre.

El Sol y la Luna. En varias poblaciones de Indonesia, islas de la Sociedad y Hawaii, consta la declaración, sin más detalles, de que fueron creados el Sol y la Luna. En otras partes se han considerado como hijos de una divinidad, o de los primeros seres humanos, o como nacidos de una de sus partes. Así, según la versión de los kayan, del centro de Borneo, la Luna, por lo menos, es uno de los descendientes del ser sin brazos ni piernas que nació del huso y de la empuñadura de sable caídos del cielo. En las Islas Gilbert, el Sol y la Luna, así como el mar, son hijos del primer hombre y la primera mujer, creados por Na Reau, pese a que éste, al abandonarlos, les prohibió tener hijos. Informado Na Reau por la anguila, su mensajero, de que habían desobedecido, cogió su enorme maza y se trasladó a la isla en la que los había dejado. Asustada, la pobre pareja se arrojó a sus pies y le suplicó que no los matase: « Nuestros hijos nos reportan gran utilidad. El Sol nos permite ver claro, y cuando descansa, es reemplazado por la Luna. Por su parte, el mar nos procura el alimento de sus peces ». Tales palabras convencieron a Na Reau, quien se marchó sin causarles daño. En Minahassa (Célebes), el Sol, la Luna y las estrellas fueron creados con el cuerpo de una muchacha celeste. En Nías, el Sol y la Luna fueron formados con los ojos del ser sin brazos ni piernas, y de su corazón surgió el árbol cuyas yemas habían de dar origen a hombres y dioses. En Mangaya (Islas de Cook) son los ojos de Vatea. En las Islas de la Sociedad, Samoa y Nueva Zelanda suelen ser considerados como los hijos del Cielo, colocados más tarde en el cielo como si fuesen sus ojos. En el Queensland, el Sol — que es una mujer — fue creado



Tumba, en madera labrada, del jefe Waata Taranui (longitud, 3,23 m.). Nueva Zelanda. París, Museo del Hombre

por la Luna con dos piernas, como los hombres, pero con múltiples brazos, que se extienden como rayos y son perfectamente visibles cuando sale o se pone.

Otros mitos, verosíblemente inspirados por la salida del Sol y la Luna, consideran a éstos como seres que de la tierra pasaron al cielo. Pueden clasificarse en dos tipos, según dichos seres sean objetos y hombres. En las Islas Palaos, las dos divinidades primitivas formaron el Sol y la Luna cortando con una azuela dos piedras, que arrojaron al cielo. En las Islas del Almirantazgo, los dos primeros habitantes de la tierra, después de crear árboles y plantas comestibles, formaron dos hongos y los lanzaron al firmamento: el uno lo arrojó el hombre y se convirtió en la Luna; el otro, la mujer, y se convirtió en el Sol. En la Isla de Woodlark sólo hubo, al principio, una persona que estuviese en posesión del fuego. Ésta era una anciana cuyo hijo, después de reprocharle que no se lo hubiese comunicado antes, le robó parte del fuego y lo distribuyó al resto de la Humanidad. Furiosa la mujer, tomó lo que quedaba y lo dividió en dos porciones, que arrojó al cielo: la mayor se convirtió en el Sol, y la menor, en la Luna. En diversas tribus del sudoeste de Australia existe la creencia de que el Sol procede de un huevo de gavián, que fue arrojado a lo alto. Así, por ejemplo, los euahlayi creen que en una época en que aún no existía el Sol, sino sólo la Luna y las estrellas, un hombre que se había disgustado con su compañero el gavián, corrió al nido de éste y, cogiendo uno de sus huevos, lo lanzó al cielo con tanta fuerza, que fue a romperse contra un montón de leña, que ardió en seguida. Tal es la explicación que se daba en estas poblaciones acerca del origen del Sol. Según los aruntu, en el período mítico la Luna era propiedad de un

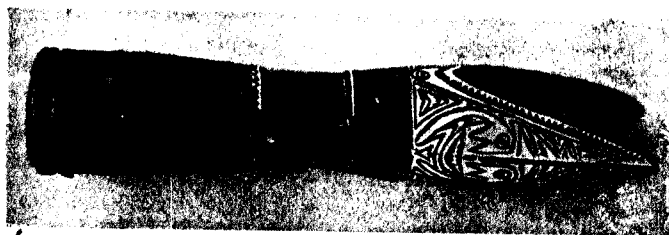
En Aneityum (Nuevas Hébridas), el Sol y la Luna son considerados como marido y mujer. Primero tuvieron su residencia en la tierra — en algún lugar hacia el Este —, pero luego el Sol subió hacia el firmamento y conminó a la



Tambo de madera labrada. Nueva Guinea. París, Museo del Hombre

Luna a seguirlo. Según los arunta y las tribus de Australia Central que tienen afinidades con ellos, el Sol es una mujer que salió de la tierra como muchos totens primitivos, y más tarde subió al cielo llevando una tizona. Para los warramunga del norte de Australia, la Luna salió del Sol en forma de hombre. Habiéndose encontrado éste cierto día con una mujer, con la que se sentó a hablar, la torpeza de dos halcones provocó un incendio, que envolvió en llamas a la pareja, y la mujer resultó con quemaduras graves. Entonces, la Luna se cortó una vena y vertió sangre sobre la accidentada, que poco a poco volvió a la vida; luego ambos subieron al cielo. Según las poblaciones que habitan en la Bahía de la Princesa Carlota (Queensland), dos hermanos que pertenecían al clan Gavián ocupábanse un día en buscar miel cuando uno de ellos, que había introducido su brazo en la hendidura de un árbol, sintió de pronto que algo se lo aprisionaba y le impedía retirarlo. Dio gritos de auxilio, pero se lo negaron todos excepto la Luna. Ésta — que allí es un hombre — encaramóse al árbol, introdujo su cabeza en la hendidura y estornudó tan fuertemente, que la súbita presión del aire permitió al cautivo retirar su brazo. Para vengarse de los que le habían negado su ayuda, el hermano trató de pegar fuego a la hierba; pero queriendo dejar antes a la Luna en un lugar seguro, fue poniéndola sucesivamente en varios sitios, hasta que la colocó en el cielo, donde no podía llegar el incendio.

Con los mitos del Sol vinculamos los que conciernen a las alternativas de día y noche. Se dividen éstos en dos tipos, según traten de explicar el origen de la noche a partir de un sol primordial, o, inversamente, el nacimiento



Tambo de madera en forma de cocodrilo. Oroko, Nueva Guinea. Londres, Museo Británico

hombre del totem Opossum. Otro individuo se la robó, y el propietario, al no poder dar alcance al ladrón, ordenó a la Luna, a gritos, que subiera al cielo, y ésta le obedeció.

del día procedente de una noche sola. El primer tipo es característico de Melanesia, y se halla en concurrencia con el segundo en Australia.



Instrumento musical de madera (*livika* o *nunut*), empleado en las ceremonias dedicadas a los antepasados. Nueva Irlanda. Colección particular

En las Islas Banks se cree que cuando Qat hubo formado a los hombres, los cerdos, los árboles y las rocas, el día continuaba sin que viniesen a reemplazarlo las tinieblas, por lo que los hermanos de Qat mostraron a éste su desagrado. Tomó entonces Qat un cerdo, se fue a comprar noche a la Noche — que, a la sazón, vivía en otro país —, y, tras haber aprendido de ésta a ennegrecerse las cejas, a conciliar el sueño y a fabricar la aurora, volvió al sitio en que estaban sus hermanos, les trajo un gallo y otras aves para anunciar el alba y los exhortó a preparar lechos de hojas de cocotero. Luego observaron por primera vez que el astro diurno se encaminaba hacia el Oeste, y gritáronle a Qat que el Sol se iba. Este los tranquilizó, previniéndoles que pronto se marcharía del todo y que notarían una mutación sobre la faz de la

tierra, que sería la noche. Entonces, mandó venir a la Noche, y sus hermanos exclamaron: «¿Qué es esto que viene del mar y va cubriendo el cielo?». «Es la noche — replicó Qat —. Sentaos a ambos lados de la casa, y cuando notéis algo en vuestros ojos, poneos a dormir y manteneos tranquilos». Oscurecía, y los párpados se les cerraban. «¿Qué es eso, Qat? ¿Acaso la muerte que llega?». «Cerrad los ojos y dormid», fue su consejo. Cuando la noche hubo cumplido su ciclo, el gallo se puso a cantar, y los pájaros iniciaron sus gorjeos. Entonces, Qat cogió un trozo de obsidiana roja y cortó la oscuridad, momento en el cual la luz sobre la que la noche se había extendido, brilló de nuevo, y despertó a los hermanos de Qat. Según los *sulka* de Nueva Bretaña, cierto personaje, llamado Emakong, regresó de un viaje al país subterráneo de los hombres-serpiente trayendo la noche y el fuego. Se la dieron en un paquete

que contenía, además, grillos para anunciarla y aves cuya misión era preludiar la aurora. Más simple es la leyenda de ciertas tribus de Victoria: Al principio no se ponía el sol; pero como los dioses se cansaban de vivir a perpetuidad en pleno día, lo cual implicaba no poder dormir, el astro fue obligado, por la divinidad creadora, a encaminarse hacia su ocaso.

Junto a este mito del origen de la noche, Australia tiene otros a la inversa, o sea, que pretenden explicar el nacimiento del día. Según las tribus del Sudoeste, cuando el huevo del gavián fue arrojado al firmamento y con ello dio origen al sol al incendiar aquél un montón de leña, la divinidad celeste, viendo la utilidad que reportaría este fuego al universo, resolvió encenderlo cada día, y así lo hizo. Para ello — es decir, para que el día siguiente pu-



Hombre con cabeza de ave que lleva un huevo en la mano. Escultura en piedra. Isla de Pascua. Londres, Museo Británico



Vaso de madera destinado a contener alimentos. Los personajes tienen incrustados los ojos, en discos de concha, y sus dientes son de hueso. Islas Hawai. Londres, Museo Británico

diese amanecer — apilaba madera por la noche. Según los arunta y otras tribus de la Australia Central afines a aquélla, la mujer que, al subir al firmamento se convierte en el sol, retorna cada mañana a la Tierra, para regresar al cielo al atardecer. En ciertos parajes oceánicos, se cree que existen varios soles, que van subiendo al cielo uno tras otro. Según los narrinyeri de Australia Meridional, el Sol es una mujer que va a visitar cada noche el territorio de los muertos. Cuando vuelve a la Tierra, los hombres la invitan a quedarse, aunque sólo puede permanecer con ellos breves instantes, pues necesita estar dispuesta para su viaje del día siguiente. Además, y como retribución por los favores que concede, recibe obsequios consistentes en una piel de canguro de color rojo, lo cual explica que cada mañana aparezca vestida de carmines. En este último mito podemos ver la concreción de un sentimiento de pesar por la poca duración que tiene el día, insuficiente para llevar a cabo la labor cotidiana. Es el mismo sentimiento que hallaremos en las leyendas de Nueva Zelanda y Hawái alusivas a la hazaña llevada a cabo por el héroe Maui para retardar la carrera del sol.

Varios mitos explican no sólo el origen de la Luna, sino también el porqué su luz es más pálida que la del Sol. En una leyenda del sur de Nueva Guinea se explica que un hombre, cavando cierto día un hoyo muy profundo, se encontró un objeto brillante de pequeño tamaño, y que al cogerlo empezó a crecer, hasta escapársele de las manos y remontarse al firmamento, donde se transformó en la Luna. Su resplandor habría sido más vivo si no hubiese abandonado el seno del Sol esperando el momento de nacer de modo natural. Pero como la extrajeron prematuramente, sólo pudo dar una luz muy débil. En las Islas Cook existe una versión según la cual Vatea y Tonga-iti — o Tangaroa, en otra versión — disputaban acerca de los orígenes del primogénito de Papa, del que cada uno pretendía ser padre; y como no llegaron a ponerse de acuerdo, optaron por cortar al niño en dos pedazos. Vatea se quedó con la mitad superior y la arrojó al cielo, con lo cual se formó el Sol. En cuanto a la inferior, que había sido atribuída a Tonga-iti, se quedó primero en la tierra por concesión de su dueño, y sólo más tarde éste, imitando a Vatea, la arrojó también al firmamento, donde se convirtió en la Luna. Pero como perdió sangre y se descompuso en parte, brilló con luz más pálida. En las Islas Marquesas, el hecho de que la Luna sea menos brillante que el Sol se expresa, según los lugares, por uno u otro elemento del siguiente par antitético: negro (oscuro) y blanco (pálido). En el primer caso, su negrura resulta del hecho de que la divinidad que la creó no pudo satisfacer su antojo de comer carne de marsopa, animal que tiene la piel negra. En el segundo, su

blancura provendría de que su madre Hanua, cuando estaba encinta, sintió deseos de comer coco, cuya carne es blanca.

También las manchas de la luna han originado explicaciones míticas. En la Nueva



Instrumento que se lleva en la mano al bailar una danza ritual. Nueva Guinea. Newark (Estados Unidos), Newark Museum

Guinea Oriental se cuenta que, al principio, una vieja tenía a la Luna oculta en una jarra. Enterados de ellos unos mozalbetes, abrieron a hurtadillas el recipiente, y la Luna se remontó al cielo. Así, sus manchas sólo serían las huellas de las manos de los niños que trataban de retenerla. En las Islas Cook existe la versión de que la Luna, considerada como un ser masculino, se enamoró de una de las bellas hijas de Kui el ciego y bajó a la tierra a raptarla. Aún hoy es posible ver en el disco lunar a esta joven, con su hatillo de hojas secas para



Parte delantera de una piragua de madera. Espíritu protector. Nueva Guinea, Douai, Museo.
(Fot. G. H. Luquet)



Peso de piedra para una red destinada a la pesca de la tortuga. Está adornado por dos tiki. Islas Marquesas. Colección P. Nordmann



El ave sagrada (*make-make*). Isla de Pascua. Douai, Museo.
(Fot. G. H. Luquet)

encender el horno y sus tenazas para el carbón. Está ocupada constantemente en hacer *tapa* (tela de corteza), visible también en la Luna, así como las piedras que coloca encima cuando la tiende para blanquearla. Según un relato de Nueva Zelanda, Rona se dirigió un día, a la luz de la luna, a buscar agua a un arroyuelo próximo; mas, a poco de llegar, ocultóse la Luna tras unas nubes, de suerte que la joven iba dando trompicones con piedras y raíces. Irritada, Rona se desató en denuestos contra la causante de sus molestias, la cual se enfadó a su vez y, bajando a la tierra, se la llevó, junto con su calabaza de agua, su cesta y un árbol al que se había asido. Todo ello es posible verlo aún en la Luna.

En un mito maorí, las fases lunares se explican del modo siguiente: Rona — que aquí es un hombre — encaminóse a la Luna — considerada como un ser masculino — persiguiendo a su mujer. Tanto él como la Luna pasan el tiempo devorándose mutuamente, lo cual explica que la Luna se vuelva pálida. Luego ambos recuperan sus fuerzas bañándose en las aguas de Tane, después de lo cual reanudan la lucha. Entre los arunta existe un mito según el cual, en los orígenes, murió un individuo del clan Opossum, fue enterrado y retornó a la vida algún tiempo después en estado de niño. Cuando llegó a la edad madura, murió por segunda vez y subió al cielo, donde quedó transformado en Luna. Desde entonces va produciéndose periódicamente su muerte y su subsiguiente renacer. Según los wongibon de Nueva Gales del Sur, la Luna es un viejo que antes de subir al firmamento se deslomó al caer de lo alto de una peña, hasta el punto de que en lo sucesivo anduvo siempre encorvado. Ello explica que la Luna tenga así su espalda cuando se nos muestra cada mes.

Las estrellas. En el relato maorí que nos habla de la separación del Cielo y de la Tierra, se cuenta que tan pronto como Tane hubo distanciado a sus padres, se preocupó de vestirlos y adornarlos. Al ver que su padre, el Cielo, estaba desnudo, empezó a pintarlo de rojo; pero como esto no le pareció suficiente, fue a quitarles las estrellas a la Estera de espanto y a la del soporte sagrado, y luego las colocó en el firmamento. De día no se destacaban, pero por la noche el efecto era soberbio. En las Islas Marquesas, las estrellas de cierta magnitud son consideradas como hijas del Sol y de la Luna, y posteriormente se han multiplicado igual que hormigas. Según los mandaya de Mindanao, el Sol y la Luna se casaron, tuvieron varios hijos y vivieron felices durante mucho tiempo; pero surgieron luego desavenencias, y la Luna abandonó a su marido. Consumada la separación murieron las criaturas, y entonces la madre reunió sus cadáveres, los cortó en pequeños fragmentos y los arrojó al espacio. Los que lanzó al aire se quedaron fijos en el cielo y se convirtieron en estrellas. En el Estrecho de Torres, la constelación del Águila es un ogro femenino, y la del Delfín, un hombre que logró darle muerte.

En los distritos del noroeste de Victoria, el Alfa y la Beta del Centauro son los hermanos Brambrambult, dos héroes que subieron al cielo después de realizar aquí varias hazañas. Su madre, Dok, se convirtió en el Alfa de la Cruz. Según los narinyeri de la Bahía del Encuentro (Australia del Sur), las dos esposas de Nepelle abandonaron a éste para irse con Wyungare. Para escapar a la venganza del marido burlado, los tres subieron al cielo y se transformaron en las estrellas que se ven aún hoy. Los euahlayi de Nueva Gales del Sur poseen una leyenda análoga. En la Isla de Pascua cuentan que



Anito igorrote de Luzón (Filipinas), para el culto animista. Barcelona, Museo Etnológico.

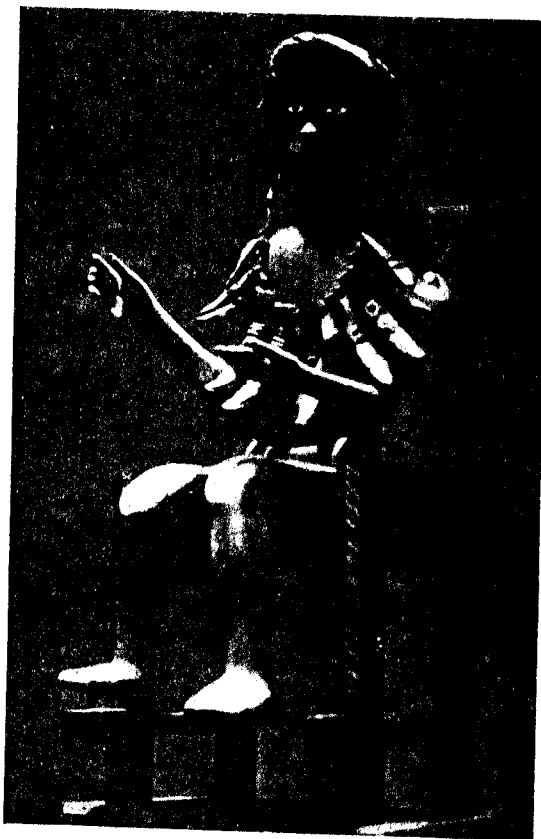
una mujer a quien su marido quería impedir que fuese a bañarse con otro hombre, huyó al cielo, donde se convirtió en una estrella, no sin que aquél la siguiese con un hijo en cada mano, para formar de este modo el taball de Orlón. Pero ella se negó a recibirlos y se mantuvo apartada en el firmamento.

Fenómenos atmosféricos. Los indígenas de Nueva Zelanda consideran los fenómenos atmosféricos como manifestaciones del dolor que experimentan el Cielo y la Tierra por su separación. En una de las versiones se ilustra esta explicación con los adioses que se dirigen ambos esposos al despedirse. Dicele Raki (el Cielo) a Papa (la Tierra): «Quédate, Papa; en prenda de mi amor, derramaré mis lágrimas sobre ti al octavo mes». Estas lágrimas del Cielo son el rocío que cae sobre la Tierra. Y Raki añade: «No te muevas, esposa mía, de donde estás, pues en invierno suspiraré por ti». Con ello alude al origen del hielo. Entonces, Papa le corresponde con su despedida: «Vete tranquilo, esposo mío. En verano me lamentaré por ti». Y los lamentos que lanza al cielo su corazón amante, son las nieblas. En las Islas Cook se atribuye el trueno a la hija de Kui, a quien se llevó la Luna. En su nuevo destino se halla ocupada constantemente en hacer la *tapa*, que luego sujeta con piedras al ponerla a blanquear. De vez en cuando tira alguna de estas piedras; el ruido que producen es el trueno.

La Tierra. La mayoría de leyendas relativas al origen de la Tierra describen a ésta como saliendo del mar. Con todo, existen variantes que se interfieren. En general, puede decirse que la formación de la Tierra comprende dos momentos sucesivos: la producción de la tierra firme y la de la tierra vegetal; pero como ambas tienen un solo autor, podemos considerarlas en un mismo plano. A veces se cree que la tierra surge sencillamente del mar (Nueva Zelanda) o de un peñasco que existía ya en él (Minahassa), o que una divinidad o una serpiente (Islas del Almirantazgo), al flotar sobre él, la origina (grupo Ralik de las Islas Marshall). Según una leyenda de Nauru, habría sido separada del mar por una mariposa: Rigi. En ocasiones aparece constituida por materiales arrojados o enviados desde el cielo por una divinidad, materiales que pueden ser una roca (Kayan de Borneo, Samoa), o las virutas del Carpintero celeste (Tonga), o la arena esparcida por el mar (Yap [Carolinas], Batak Dairi y Batak Karo, de Sumatra), o bien lanzados sobre la cabeza de una serpiente que nada en sus aguas (Batak Toba de Sumatra, y sudoeste de Borneo). Por ser los dioses del cielo asimilados frecuentemente a aves, suele reemplazarse la divinidad que arroja un peñasco al mar por el ave que deja caer en él un huevo (Hawái).

Los kayan de Borneo explican, con leyendas propias y peculiares, el origen de la tierra vegetal. Según uno de estos relatos, en la superficie de la peña arrojada sobre el mar primitivo quedó adherida cierta capa de lino, de la que nacieron los gusanos, y luego éstos, al socavar la roca, produjeron arena, que terminó por recubrir el peñasco. Otro relato lo explica a base de un lloquen que cayó del cielo sobre la roca, y quedó fijado en ella. Luego un gusano formó con sus excrementos la tierra primitiva.

Un motivo muy difundido es aquel según el cual las islas donde el mito tiene vigencia — y a veces también las islas cercanas — fueron pescadas en el fondo del mar. De ordinario, esta pesca es atribuida a una divinidad (Islas Gilbert, Nuevas Hébridas, Fortuna, Islas de la Unión y varios archipiélagos de Polinesia). Según una leyenda de Samoa, Tangaloa ordenó pescar este Archipiélago a un par de servidores, para convertirlo en refugio de los dos únicos supervivientes de un diluvio. Las tribus costeras de la Península de la Gacela (Nueva Bretaña) atribuyen dicha pesca a dos hermanos, que fueron los primeros hombres y al propio tiempo héroes civi-



Réplica mágica (*Tao-tao*) de un difunto Toradja. Célebes. Facilitado por Mme. Titayna. (Fot. H. Manuel)

lizadores. Una leyenda análoga se encuentra en las Nuevas Hébridas Meridionales. En Hawai, Tonga y Nueva Zelanda, la pesca de la tierra es considerada como una hazaña del héroe Maui. En cuanto a los archipiélagos, éstos deben su existencia al hecho de que las diversas islas fueron extraídas del agua una tras otra (Aniwa [Nuevas Hébridas], Islas Marquesas), o bien a que una tierra que fue pescada de una vez, se

guo jefe cavó para su hermana en la cueva donde ésta se había refugiado para escapar a los malos tratos de su madrastra, y entre ciertas tribus de Victoria, los lagos tienen la misma explicación que ya hemos encontrado para el mar, y que responde al siguiente esquema: determinada cantidad de agua que su poseedor guardaba celosamente, irrumpió al tratar de robársela.

Varias tribus de losatak de Sumatra vinculan los terremotos a mitos cosmogónicos. Con una determinada variedad de formas, el tema general es que la creación de la tierra constituyó una molestia para un ser ya existente, quien, reaccionando con violencia, destruyó el objeto creado. Su autor, con medidas apropiadas, impidió una nueva destrucción, pero en lo sucesivo no pudo evitar la conmoción, y a ella se deben los terremotos.

Los seres vivos. Las explicaciones míticas del origen de los seres vivos son, al parecer, más raras para los animales que para los vegetales. En Nueva Zelanda, los árboles y plantas son considerados como un adorno que puso en la Tierra su marido, el Cielo, o su hijo, Tane, después de la separación de éstos. Según ciertas versiones, Tane plantó primero los árboles con las raíces al aire, pero al ver el mal efecto que esto producía, los colocó con las raíces bajo tierra, en la forma en que crecieron luego. Este curioso detalle debe de estar relacionado, sin duda, con el motivo que aparece en Borneo y Yap (Carolinass), según el cual un árbol de grandes dimensiones pende del cielo con las ramas vueltas hacia abajo, y sirve a los hombres como vía de comunicación entre la tierra y los espacios celestes.

Por lo general, se atribuye más o menos explícitamente a lo vegetales la misión utilitaria de hacer la tierra habitable con la sombra y los frutos que procuran. A veces son los primeros habitantes, a los que se suele asignar un entronque divino, los que los crean (islas del Almirantazgo, Carolinas Occidentales) o van a buscar las semillas a otro país (Minahassa). Otras veces el creador es alguna divinidad (grupo Ralik de las Marshall, Islas Marquesas), la cual puede también enviar desde el cielo plantas ya crecidas (Carolinass Centrales, Samoa), o bien sus semillas (sudeste de Borneo, Tonga). Según los kayan del centro de Borneo, cayó del sol la empuñadura de madera de un sable, la cual echó raíces y se convirtió en un robusto tronco, mientras que de la luna se desprendía una vid que se enroscaba en él. Creíase en las Islas Marquesas que al principio había en el infierno gran número de árboles, como el mei (árbol del pan), y que Pukuha Kaha, que había bajado a aquellas profundidades, clavó en él un anzuelo y luego, tirando suavemente, consiguió izarlo hasta la superficie. El primer mei fue plantado



Espátulas para el betel. Kaniet, Islas del Almirantazgo. Decoración basada en el lagarto y el pájaro. Londres, Museo Británico

rompió en varios trozos en el instante de su emergencia (Hawai).

De la misma forma, ciertas particularidades del país recibieron explicaciones míticas. Así ocurre con el relieve del suelo. Para los kayan de Borneo los valles fueron producidos por un cangrejo de mar caído de lo alto, que fue socavando la tierra con sus tenazas. En el noroeste de Borneo existe la creencia de que cuando las dos aves acabaron de formar el Cielo y la Tierra con los huevos que extrajeron del mar, las dimensiones del cielo eran inferiores a las de la tierra, y para que ambos encajasen tuvieron que comprimir esta última, lo cual originó pliegues en su superficie, pliegues que luego fueron las montañas y los valles. En Nueva Zelanda existe la leyenda de que la Isla fue pescada, en forma de un enorme pez, por Maui y sus hermanos. Posteriormente, éstos, contraviniendo las órdenes de Maui, pusieron a dividirlo en pedazos. Los valles no son sino los cortes que hicieron con sus cuchillos.

En Hawai se cree que una determinada fuente, fue la piscina que el hijo de un anti-

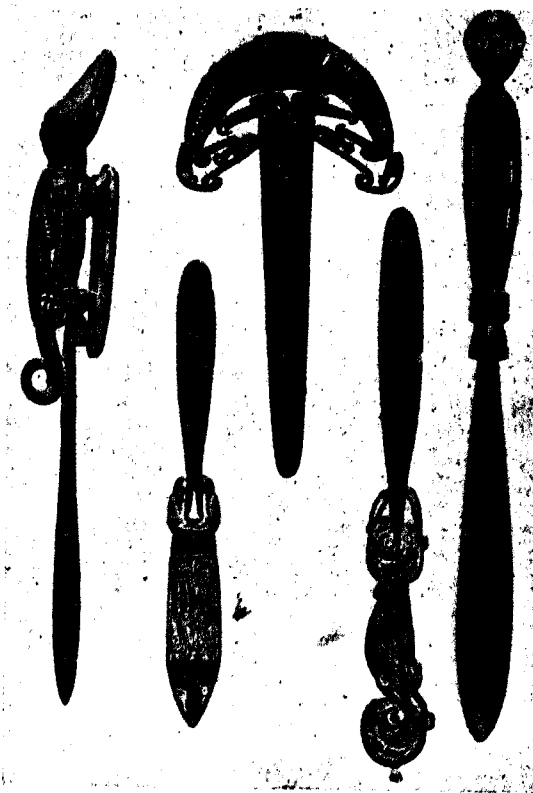
por Opimea en la Bahía de los Atitoka. Otra divinidad — Tamaa — custodiaba en el infierno el cocotero. Para procurárselo, Mataia dio su hija a Tamaa, que en lo sucesivo habitó la Bahía de Taiohae y plantó allí el árbol.

Por lo que respecta a los animales, en Nueva Zelanda se halla el relato de una pareja de ancianos salidos de un huevo, que un ave dejó caer sobre el mar primordial. En compañía de un muchacho y una joven que llevaban un perro y un cerdo, subieron ambos a una piragua y se trasladaron a Nueva Zelanda. Un motivo bastante extendido en Indonesia, Borneo y Filipinas, presenta las diversas clases de animales como resultado de un ser variable que es despedazado por razones diferentes según las regiones. Según los kayan de Borneo, estas especies salieron de las hojas y ramas del árbol milagroso que, en los orígenes, cayó del Cielo a la Tierra. Algunos mitos atribuyen a los animales un origen parecido al de los vegetales. Así, por ejemplo, en el grupo Ralik, de las Islas Marshall, la divinidad Loa, por la magia de la palabra, creó primero la tierra firme, después la vegetal, luego las plantas y, por último las aves. En Hawai salieron del caos oscuro mediante una evolución gradual las formas vivas, tanto animales como vegetales. Primero nacieron las zoofitas y los corales, seguidos por los gusanos, y, paralelamente las algas, seguidas por los juncos. Posteriormente, cuando el limo resultante de la descomposición de los seres anteriores realzó la tierra por encima del nivel de las aguas, aparecieron las plantas, con sus hojas, los insectos y las aves. Luego, el mar produjo sus tipos más elevados, como las medusas, los peces y las ballenas, mientras que seres monstruosos se arrastraban por el cieno. Más tarde hicieron su aparición las plantas comestibles; luego, en un quinto período, el cerdo, y en un sexto, las ratas en la superficie terrestre y las marsopas en el mar. Por último, transcurrido un séptimo período, caracterizado por el desarrollo de cierto número de cualidades psíquicas que más tarde se encarnarían en la Humanidad, vióse, en un octavo período, el nacimiento de la mujer, el hombre y determinados dioses. En Samoa, si bien con perfiles menos netos, se halla también la idea de una sucesión, por transformismo, de los vegetales.

Otros mitos tienen por objeto explicar no ya los orígenes de los seres vivos en su totalidad, sino los rasgos que caracterizan tal o cual especie. De estos mitos — que, en lo concerniente a los vegetales, son bastante raros — traemos aquí el de los ñamas de Aoba (Nuevas Hébridas). Como castigo por haber injuriado a un milano, un ñama silvestre fue raptado por el animal, que acto seguido emprendió el vuelo y soltó luego su presa. Otro milano la cogió y la dejó caer a su vez: el ñama se rompió en dos pedazos, que sus raptos se repartieron. A esto

se debe el que unos ñamas sean buenos, y otros no.

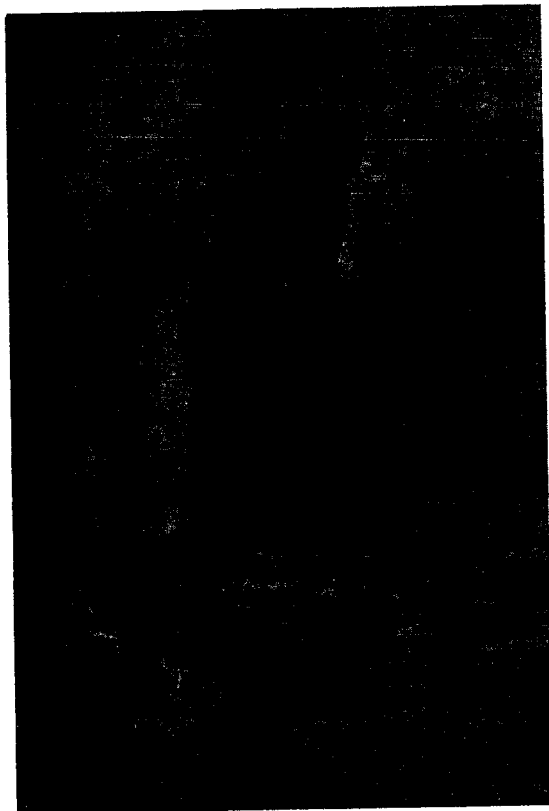
Los mitos de animales son poco frecuentes en Indonesia y Polinesia, abundan más en Melanesia, y, sobre todo, en el este y sur de Australia. Traemos aquí algunos ejemplos. Para una tribu de Victoria (?), los cisnes negros son hombres que se refugiaron en una montaña du-



Espátulas. Salvo la del centro, de concha de tortuga, las demás son de madera. Archipiélago del Sudeste. Nueva Guinea. Decoración basada en el cocodrilo y el pájaro. Londres, Museo Británico

rante un diluvio, y se metamorfosearon tan pronto como las aguas llegaron a sus pies. Según una tribu de la costa oriental de Australia, el pelicano, que antiguamente era negro por completo, quiso pelear contra unos hombres, con ánimo de vengar agravios recibidos. Deseoso de ponerse una indumentaria adecuada, empezó a embadurnarse de blanco; pero cuando estaba a medio teñir, apareció otro pelicano, que, al no reconocer a aquel ser pintarrajeado, le dio muerte. Desde entonces, los pelicanos son blanquinegros. En una leyenda de Nueva Guinea Oriental, se cuenta que una tortuga, sorprendida mientras se comía las bananas y cañas de azúcar de Binama — el ave rinoceronte —, fue capturada y conducida a la mo-

rada de éste, donde la ataron a un poste en espera de matarla y comérsela. Mas aprovechándose de que la mayor parte de las aves había salido de caza para completar los preparativos del banquete, y la habían dejado sola con los hijos de Binama, la tortuga intentó convencer a éstos de que la desataran para poder jugar juntos, lo cual logró sin mucha insistencia. En-



Colosales estatuas de piedra (*moai*), asentadas en un *ahu* (plataforma, también pétreo, para la exposición de los difuntos). Isla de Pascua. Dibujo de Pierre Loti, expedición del « Flora », 1872

tonces se adornó con las alhajas de Binama y se colocó en la espalda una escudilla de madera, hecho que divirtió extraordinariamente a los pequeños. Más tarde, cuando oyó que las aves estaban de regreso, púsose a salvo buscando refugio en el mar, no sin que los recién llegados, que corrieron en pos de ella, le arrojasen piedras, que hicieron añicos sus joyas; pero la escudilla quedó incólume. Desde entonces, la tortuga va cargada con la escudilla de Binama. Según una tribu de Australia del Sur, la tortuga tenía al principio colmillos venenosos que, en realidad, no necesitaba para su defensa, ya que podía refugiarse en el agua. En cambio, la serpiente no los tenía por aquel entonces, y sin

ellos carecía de todo medio defensivo. La tortuga dio, pues, sus colmillos a la serpiente, y en compensación recibió una cabeza de reptil. Las manchas rojas que ostentan ciertas aves en su plumaje se relacionan con el fuego. La que tiene el rascón de agua en la parte superior de la cabeza se debe a que Maui le frotó la misma con una tizona, como castigo por haber tratado de engañarlo acerca del procedimiento que se había de emplear para obtener el fuego (Hawai), y la que el reyezuelo presenta en las plumas de su cola obedece a que cuando éste fue a buscar el fuego al cielo, quiso guardárselo ocultándolo en dicha parte (Queensland). Los wongibon de Nueva Gales del Sur, poseen una leyenda análoga para la cacatúa negra y el gavián.

También los chillidos de ciertas aves han sido objeto de explicaciones míticas. Según algunas tribus del sudeste de Australia, tan pronto como la divinidad celeste estableció el retorno cotidiano del día, resolvió que la Estrella vespertina anunciase a diario al mundo la próxima aparición del sol. Pero en seguida consideró como insuficiente este anuncio, puesto que no alcanzarían a verlo, por ejemplo, quienes estuviesen durmiendo. Así, pues, encargó además a un ave, el gurgahgah, que al rayar la aurora, cuando palidece la Estrella del cielo, soltase un grito parecido a una risa, a fin de despertar a todo el universo y advertirle de que el sol brillaría pronto. Una leyenda australiana explica el grito del chorlito y nos da también una explicación de sus patas rojas y descarnadas. En sus orígenes, el chorlito era un halcón que las mujeres de la tribu enviaron a la caza del gavián, y no encontrando la presa que le había sido encomendada, regresó con trozos de carne que cortó de sus patas. Descubierta su superchería, se convirtió en chorlito. Desde entonces tiene patas rojas y descarnadas, y se pasa las noches gritando: « Bu-yu-guai-guai », es decir, « ¡Ay de mis pobres patas rojas! ».

Un tipo mítico muy frecuente explica las características de dos animales a base de presentar las del primero como resultado de una mala pasada que le jugó el segundo, y las de éste, como fruto de una venganza de su antagonista. Tal ocurre con los relatos del perro y el canguro en la Península de la Gacela (Nueva Bretaña), del canguro y el wombat (Victoria), del ratón y el rascón (Islas Banks) y del gavián y la avutarda (Nueva Gales del Sur). He aquí, por ejemplo, una leyenda de los euahlayi de Nueva Gales del Sur: Antes el cuervo era blanco. Un día en que la grulla pescó muchos peces, le pidió varias veces parte de lo pescado, pero ésta le respondía siempre: « Aguarda a que los haya cocido ». En cierta ocasión en que estaba vuelta de espaldas, el cuervo trató de quitárselos, a lo que la grulla replicó arrojándole uno a los ojos. Cegado por el golpe, el cuervo se desplomó sobre la hierba quemada, por la que fue rodando presa de dolor,



Estatua esculpida en un tronco de árbol (altura actual, 2,03 m. ; falta la parte inferior, que se ha perdido). Representa al gran jefe Pukaki con dos niños. Te Ngae, orillas del Lago Rotorua, Isla del Norte (Nueva Zelanda). Auckland, Museo

y cuando se levantó encontróse con los ojos blancos y el cuerpo completamente negro, tal como había de ser en lo sucesivo. En espera de una ocasión de venganza, aprovechó un día que la grulla dormía con la boca abierta, para hundirle una espina en la base de la lengua. Al des-

sintió demasiada pereza para subir tan arriba, y provocó un desbordamiento, que arrastró hasta el mar al halcón-pescador. Desde entonces, éste vive únicamente en la parte costera, mientras el faisán no para de buscar sus azagayas por las cimas de los árboles más altos.



Estatua leñosa de una divinidad (*tiki*). Islas Marquesas. Douai, Museo. (Fot. Luquet)

Idolo de madera policroma (altura, 1,57 m.). Islas del Almirantazgo. Ex-colección R. Tual

pertar, el pobre animal intentó sacársela sin resultado, y desde entonces solo puede decir « gah-rah-gah ».

Otros relatos del mismo tipo se refieren, más que al aspecto de los animales, a sus costumbres, como el de Queensland que exponemos a continuación: En tiempos remotos, el halcón-pescador, después de envenenar las aguas con ciertas raíces, se retiró a descansar en espera de que el pez ahogado subiese a la superficie. En estas surgió un faisán, quien, al ver peces, los mató a golpes de azagaya. Por su parte, el halcón, cuando estuvo de regreso, ocultó las azagayas del faisán en la copa de un árbol muy alto, lo cual no pasó inadvertido a su dueño; pero éste

La Humanidad. Los mitos relativos a los orígenes de la Humanidad, aunque muy variados en sus detalles, pueden ser referidos a un corto número de temas fundamentales. La cuestión está en explicar la presencia sobre la tierra de seres vivos con forma humana y sexo diferente, que engendran hijos por procedimientos normales. Por lo general, los mitos se limitan a dar una explicación de los orígenes de las poblaciones donde aquéllos tienen vigencia, ignorando el resto de la Humanidad o desinteresándose de él, si bien, como excepción, los igorot de las Islas Filipinas, los indígenas de las Gilbert, y las tribus del territorio norte de Australia Central se preocupan de explicar el origen de los hombres ajenos a su propia raza. Sólo en casos excepcionales, se cree que la Humanidad nació de una pluralidad de parejas (*baining* de Nueva Bretaña; Islas Banks); pero lo corriente es que se la considere derivada de una sola pareja original. A veces el mito se limita a explicar el origen de uno de los dos elementos de la pareja, bien el macho, bien la hembra, agregando como máximo, en ciertos casos, que ha encontrado el otro (*batak* de Sumatra, Minahassa, Carolinas Occidentales, Nuevas Hébridas, Marquesas, Islas Cook, diversas tribus de Australia del Norte), aunque, por lo general, la explicación se extiende a ambos y también de modo análogo.

El primero de estos mitos explicativos concierne a la creación, o « fabricación » realizada por una divinidad y mediante una materia preexistente. A

veces, la versión se limita a declarar, simplemente, que los primeros hombres fueron creados (así, en las Islas Palaos, Australia del Sudeste); otras veces — más frecuentemente —, se suelen dar detalles precisos sobre la índole de la creación y, ante todo, de la materia que se ha empleado.

Según los ata de Mindanao, los primeros hombres fueron creados con hierbas; con cañas, según los igorot de Luzón; con la grasa de la piel, según los indígenas de Filipinas, y con excrementos, en Borneo y tribus de los extremos norte y sur de Australia. Para los toadja de las Célebes, fueron esculpidos en piedra, y para las tribus de las Islas del Almirantazgo y las Banks, lo fueron en un tronco de árbol. Según

diversas tribus de Borneo, las divinidades hicieron pruebas sucesivas con diferentes materias; pero la explicación más frecuente (Batak Dairi de Sumatra, Halmahera, Minahassa, bagobo de Mindanao, Nuevas Hébridas, Nueva Zelanda, islas de la Sociedad, Marquesas, tribus australianas de los alrededores de Melbourne) es la de que la Humanidad fue modelada con barro.

Después de formarlos, la divinidad les da vida por procedimientos variados: unas veces emplea el hechizo (así, según los Batak Dairi de Sumatra, en las Islas del Almirantazgo); otras les infunde el principio vital, considerándose como tal su propio hálito (Nuevas Hébridas, Hawai, Nueva Zelanda, tribus australianas de los alrededores de Melbourne), o el viento (Nias), o un fluido o licor que va a buscar al cielo (sudeste de Borneo, Halmahera). En Minahassa se cree que la divinidad, para dar la vida a sus criaturas, insufló polvo de jengibre en sus oídos y sobre su cabeza. Según los bagobo de Mindanao, escupió sobre ellos y según los bitan del mismo Mindanao y los bagobo, los azotó. Estas explicaciones se inspiran, sin duda, en los sistemas meramente humanos para reanimar a un hombre desvanecido, aunque existe otro medio, que podríamos calificar de «revulsivo psíquico», que es la risa. Según los nuarinyeri de la Bahía del

Encuentro (Australia del Sur), el creador de los primeros hombres, después de haberlos formado con sus excrementos, les hizo cosquillas para provocar en ellos la risa, que debía infundirles la vida. En las Islas Banks, la divinidad, acompañándose con el tambor, bailó ante sus criaturas, aún inanimadas. Aunque en otros casos — por ejemplo, el de las tribus australianas de las cercanías de Melbourne — la danza de la divinidad sea considerada sólo como muestra de la satisfacción que experimenta la divinidad ante su obra, aquí puede muy bien estar encaminada a provocar la risa, a menos que no sea un procedimiento

Tiki para llevar al cuello (*hei-tiki*). Nueva Zelanda. Estos amuletos, casi siempre de jadeíta verde y del mismo tipo, en forma de feto, sirven de protección contra los espíritus, especialmente temibles, de los niños muertos al nacer. París, Museo del Hombre

mágico, como el encantamiento.

Una curiosa variante del tema de la creación es aquella según la cual la divinidad, que es de



Adorno para proa de piragua, en madera esculpida, con incrustaciones de concha, que representan los ojos. Islas Salomón. En estas imágenes profilácticas, el constante prognatismo no corresponde al tipo físico de los indígenas, y se debe probablemente a una contaminación con el pico del rabiñor, ave considerada como encarnación del espíritu de un muerto (*tindalo*). Islas Salomón. Nouai, Museo. (Fot. Luquet)

sexo masculino, creó sólo a la mujer, y luego, mediante su unión con ella, se convirtió en el antepasado de la Humanidad (Islas del Almirantazgo, Isla de Bougainville, Salomón, Sociedad y Nueva Zelanda).

Este tipo de leyendas marca la transición hacia otro nuevo, según el cual los primeros hombres salieron de una pareja celeste (Indonesia, Marquesas, Hawai, Tahiti). En algunos de estos mitos se declara especialmente que los antepasados de la Humanidad fueron dioses que bajaron del cielo a la Tierra (Batak Toba, Islas Kei, Simbang de Nueva Guinea Oriental, Hawai y kaitish del norte de Australia).

En determinados casos, una diosa que bajó a la Tierra es fecundada de modo insólito



A la izquierda: Idolo de madera de los Igorot. Norte de Luzón. (Fot. Drasche). A la derecha: Uli de madera polieroma (1,35 m. de altura). Nueva Irlanda. Los uli son representaciones de antiguos jefes, en forma hermafrodita, probablemente como amuleto de fertilidad. El tipo de peinado presenta el corte de cabellos característicos del luto. En torno al cuello puede verse el lazo empleado para la caza del hombre. Perteneció primero a la colección W. Bondy, y en la actualidad, a la del barón Von der Heydt

(Carolinas Centrales, Mortlock), o brotan hijos de sus ojos o de uno de sus brazos (Mortlock). Este modo de nacer los hombres como por apostemas, constituye la transición al tipo según el cual los hombres habrían surgido de los árboles — creencia extendida, sobre todo, en Indonesia, y que se halla asimismo en Nueva Bretaña, en las Islas Salomón, en Niue y en una tribu australiana de Victoria —. Según los kayan de Borneo, los primeros hombres nacieron de un árbol caído del cielo y de una vid que se enroscó en su tronco.

Varias leyendas vinculan el origen de los primeros seres humanos a huevos de pájaros (así, las de los mandaya de Mindanao, Islas del Almirantazgo, Estrecho de Torres, Viti, Isla de Pascua) o de tortugas (Islas del Almirantazgo). Los mitos de las islas citadas últimamente ofrecen la siguiente anticipación curiosa de la moderna teoría de las mutaciones: Una tortuga

— o una paloma — puso varios huevos a la vez. Algunos dieron origen a animales de la misma especie, mientras que otros producían seres humanos. En otros lugares se cree que los primeros hombres salieron no de huevos propiamente dichos — puestos por animales —, sino de objetos que tenían forma de huevo, en lo que concierne a la parte terrestre (sudeste de Borneo), o de la espuma, en forma también de huevo, originada por las olas que rompían contra una roca (Minahassa). En Formosa, habrían nacido de una roca.

Según una creencia particularmente extendida en Melanesia, y que se vuelve a encontrar asimismo en Mindanao, en las Islas Marshall, en Samoa y en las Islas Chatham, los primeros seres humanos tuvieron su origen en un coágulo de sangre.

Se consideran como salidos del polvo de la tierra, en Watubela, en las Islas Kei y entre los elema de Nueva Guinea. Según distintas tribus australianas, los antepasados o totems de diferentes clanes surgieron del suelo en forma ya animal, ya humana, y para los habitantes de Samoa y Tonga hay que buscar la procedencia de los primeros hombres en los gusanos en estado de putrefacción, cuyo origen, a su vez, suele explicarse de diversas maneras. En varias islas de Indonesia Oriental, Nueva Guinea y Estrecho de Torres, en Samoa y en la Isla de Pascua, los primeros humanos brotaron del suelo en forma de gusanos o larvas. En otras partes se encuentra la creencia de que los hombres no tenían primitivamente forma humana. Según una leyenda de las Islas de la Sociedad, los hombres se-

rían al principio una especie de bolas, en las que se desarrollaron más tarde brazos y piernas. Asimismo, según diversas tribus australianas — por ejemplo, los arunta — y la población de Tasmania, los primeros hombres eran inapertwa, es decir, seres que presentaban la forma de una masa redondeada, sin apenas rudimentos de miembros, sin boca, ojos ni orejas. Más tarde serían modelados como hombres normales, por divinidades o seres sobrenaturales.

La diferencia de sexos la explican varios mitos como una diversidad de origen entre el hombre y la mujer. Ambos aparecen formados, en la doctrina creacionista, por divinidades distintas o con una materia diferente. Así, en las Islas Palaos, el dios de la primitiva pareja divina fue quien creó al hombre, y la diosa, a la mujer. Según una leyenda de las Islas Banks, el primer hombre fue moldeado en arcilla, y la primera mujer fue trenzada con arreglo al arte

de cestería. Para ciertas tribus de Queensland, en la creación del hombre se empleó la piedra, y en la de la mujer, el boj. Una tribu de Victoria cree que mientras los dos primeros hombres fueron creados con barro por el dios Pundgel, las dos primeras mujeres las encontró luego, en el fondo de un estanque, su hermano (¿o hijo?) Pillyan. Según ciertas leyendas que atribuyen el origen de la Humanidad más que a una creación a una metamorfosis o a una generación, los hombres y mujeres salieron de seres diferentes. Así, entre los elema de Nueva Guinea, el primer hombre nació del suelo, y la primera mujer, de un árbol. Entre los baining de Nueva Bretaña, el Sol y la Luna, que al principio

fueron los únicos seres, tuvieron como hijos piedras y aves: las primeras se convirtieron en hombres, y las aves, en mujeres, y de la unión de éstos nacieron los primitivos Baining. Por último, según una leyenda de la Península de la Gacela, la divinidad creó a los dos primeros hombres, y uno de éstos formó a las dos primeras mujeres de sendas nueces de coco.

También recibieron una explicación mítica determinadas particularidades antropológicas. He aquí la que dan los bilan de Mindanao de la depresión lateral de la nariz por encima de sus aletas: Al tratar de hacer el hombre, una divinidad le colocó la nariz al revés, es decir, con los orificios mirando hacia arriba, y se obstinaba en dejarlo así cuando otra divinidad le hizo observar que si hacía tal cosa, todos los hombres perecerían asfixiados por el agua de la lluvia que les entraría por dicho conducto. Aprovechándose, pues, en un momento dado, de que el autor de tal desaguisado estaba vuelto de espaldas, la segunda divinidad invirtió con presteza la nariz, poniéndola en la forma en que está hoy. Los huecos que se ven en ella son la señal que han dejado sus dedos.

Otras leyendas tienen por objeto explicar las diferencias raciales. En Nueva Zelanda, la



A la derecha: Estatua de madera representando una divinidad. Islas Hawai. El dios aparece con el « casco » de plumas (*mahiole*) propio de los jefes. Londres, Museo Británico. A la izquierda: Kuka'ilimoku, dios de la guerra. Islas Hawai. Estos ídolos estaban hechos de un esqueleto de cestería cubierto con una red adornada con plumas, las cuales han desaparecido en la mayor parte de los ejemplares. París, Museo del Hombre

diferencia entre los papúas de piel oscura y los melanesios de tez más clara suele explicarse por la diversa colocación de las nueces de coco que dieron origen a las dos primeras mujeres. Según las tribus australianas de los alrededores de Melbourne, la diferenciación entre una raza de cabellos lisos y otra de pelo crespo se remonta a los dos primeros seres humanos, a cada uno de los cuales le otorgó el creador una de las dos modalidades capilares.

La muerte. Según una creencia difundida por diversas regiones oceánicas, el hombre no fue al principio un ser mortal, o, por lo menos, no estuvo destinado a serlo, y sólo de modo secundario adquirió tal condición. En este estado primitivo, el hombre es comparado con las cosas que no mueren, como las piedras (baining de Nueva Bretaña, Islas Palaos) o con aquellas cuya muerte es provisional y va seguida de resurrección, como ocurre con la Luna, que a cada novilunio vuelve a nacer (Carolinan Occidentales, los arunta), o con los cangrejos y, sobre todo, con las serpientes, que cobran nueva vida después de cambiar la piel (Baining, Islas Banks, Nuevas Hébridas). Y puesto que la resurrección consiste, simplemente, en el hecho de salir el

muerto de su tumba, la muerte provisional es comparada con la propiedad que tiene la corteza de volver a la superficie cuando es arrojada al agua, mientras que las piedras van al fondo (Nueva Gales del Sur).

En Nuevas Hébridas, para explicar el origen de la muerte, se dice que los hombres, al igual que las serpientes, cambiaban de piel al principio. Luego pasaron a ser mortales por haber dejado de observar este cambio o porque, cuando



Ídolo de madera. Letti. Islas de la Sonda. Antigua colección R. Tual

abandonaron la antigua, unos niños la echaron a perder con sus juegos o llegaron a destruirla del todo.

En Tanna, la « vieja » pasó a ser mortal porque se lavaba en el mar en vez de hacerlo en un río, y en un tipo de leyendas bastante extendido, se cuenta que dos seres divinos, o por lo menos sobrenaturales, discuten acerca de si el hombre debe ser mortal o no, y al fin prevalece la opinión del segundo (Carolinias, Islas Palaos, Ambrym, Nueva Zelanda y Tahití). En una variante de las Carolinas Occidentales, la decisión de un espíritu maligno, que transforma la muerte en definitiva, se produce después de un período durante el

cual los hombres se dormían y despertaban con la luna. Según otro motivo explicativo, la divinidad que creó al hombre se dirige a buscar — o manda por él — el principio vital, hálito o elixir que le procurará la inmortalidad además de la vida. Pero en este intervalo, los seres humanos, aún inanimados, son vivificados por otra divinidad o potencia, por lo que sólo reciben una vida precaria (sudeste de Borneo, Toradja de las Célebes). En las Islas Banks, tan pronto como una divinidad hubo creado los primeros hombres, otra divinidad quiso imitarla pero sin éxito, lo cual explica que los humanos sean mortales. En otros mitos, la muerte tiene por motivo el no haber observado — por ignorancia o negligencia — una determinada precaución que debía asegurar su resurrección (Carolinias Occidentales, Nueva Bretaña, Islas Banks). En el territorio de Dusun, del norte de Borneo, y entre los baining de Nueva Bretaña, los hombres están sujetos a la muerte porque

no comprendieron a la divinidad que les indicaba cómo hacerse inmortales. Según los arunta, la muerte resulta del hecho de que los que veían resucitar un cadáver huían asustados, por más que fueran instados a no moverse. En las Islas del Almirantazgo y en Nueva Gales del Sur, la muerte es el castigo a que se ve condenado el poco complaciente o el culpable de ingratitud. Por último, según una leyenda de Nueva Zelanda, el héroe Maui trató de proporcionar al hombre la inmortalidad penetrando en el mundo infernal, que algunos personifican en la « Gran Señora de la Noche »; pero fracasó en sus propósitos y en el intento perdió la vida.

El fuego. Los mitos de diversas regiones, en especial de Nueva Guinea y Australia, aluden expresamente un estado primitivo de la Humanidad, en el que se desconocía el fuego, y, los alimentos eran calentados al sol. El procedimiento más sencillo, aunque no el más práctico, para procurarse fuego, consistía en pedirselo a quien lo poseía ya. En cierto número de mitos, el poseedor del fuego, de quien lo tomó la Humanidad, lo produce o lo contiene en su cuerpo (Nauru, Nueva Guinea, Estrecho de Torres). En Nueva Zelanda, en las Islas Chatham y en las Marquesas es una divinidad; en las del Almirantazgo y en el Queensland, una serpiente, y un Euro entre los arunta.

El poseedor del fuego, la región donde reside y el ser que lo procura varían según las creencias. Según una tribu de Victoria, lo trajo del cielo un hombre, o bien un reyezuelo, según un relato de Queensland. En cambio, para los indígenas de Nueva Bretaña, Nueva Guinea y varios archipiélagos de Polinesia, procede del mundo inferior, del que fue traído por Maui (Nueva Zelanda). Entre los sulka de Nueva Bretaña se cree que el portador fue un individuo llamado Emakong, quien lo trajo del país de los hombres-serpiente, situado en el fondo de un río, a cuyas profundidades había descendido aquél en busca de una joven que dejó caer en él. En otros lugares se cuenta que el fuego fue traído de varias regiones terrestres, generalmente por un animal que realizó varios intentos sin resultado (igorot de las Islas Filipinas, Islas del Almirantazgo, Nueva Guinea, Estrecho de Torres). Otros mitos presentan al poseedor del fuego como un vecino del lugar, que lo retiene celosamente: se trata de una vieja (Massim, Nueva Guinea Oriental, Isla de Woodlark), o de dos mujeres, « Ratón-canguro » y « Gorrión de alas bronceadas » (Nueva Gales del Sur), o del *bandicoot* (según una tribu australiana, probablemente de Victoria). A veces el fuego es sustraído a su poseedor valiéndose de la astucia; otras, por la fuerza, y otras, por ambas a la vez. Citemos, como ejemplo, una leyenda de Hawai en la que se cuenta que Maui lo robó a unos razcones. En determinados luga-

res el fuego fue entregado sin resistencia por su poseedor: una serpiente en las Islas del Almirantazgo, y hombres-reptiles, en Nueva Bretaña. En un relato de Nueva Zelanda, la divinidad infernal lo entrega gustosamente a Maui en etapas sucesivas, y sólo se molesta por lo repetido de sus exigencias.

El fuego recibido debe conservarse con el mayor cuidado. En varias leyendas se dice que ciertos individuos que se lo procuraron, dejaron luego que se extinguiese (Célebes Central, Queensland, tribu de los alrededores de Melbourne), inconveniente que se obviaba cuando se sabía producirlo a voluntad. Según varios mitos, este secreto puede conocerse gracias a una revelación. A veces, el ser que posee el fuego, aunque consciente en dar una brasa encendida, se niega a revelar cómo lo ha producido (Célebes Central); otras, accede a comunicarlo (así, entre los ifugao de Kiangnan y en la tribu de los alrededores de Melbourne). En ciertos casos revela el modo de producirlo, incluso sin que se lo pidan (Islas Palaos). En otros, dicho secreto no es comunicado a los humanos, sino descubierto por azar (dayak del distrito de Baram, kayan de Borneo, Nauru, Queensland, Nueva Gales del Sur y tribus de los alrededores de Melbourne).

Hechos sociales. Por último, hallamos algunos mitos relativos a costumbres o instituciones sociales, entre ellas, la de la división de la tribu en dos clases exógamas, vigente en Melanesia. En Aoba (Nuevas Hébridas), estas dos clases se entroncan con las dos hijas de la primera mujer — lo cual nos revela, de paso, la descendencia por línea materna, uno de los rasgos característicos de este tipo etnológico —, que luego se enemistaron. Según una leyenda de la Península de la Gacela, esta división social se halla vinculada a una diferencia racial. Uno de los dos primeros hombres pidió a su hermano que le entregase dos nueces de coco de color claro para formar con ellas mujeres, pero éste, en vez de dárselas del mismo color, le ofreció una clara y otra oscura, cada una de las cuales dio origen a una mujer de tez distinta. Entonces, aquél dijo a su hermano: «Si la Humanidad entera hubiese tenido la piel de color claro, habría sido inmortal; pero tu ignorancia ha sido la causa de que de la mujer de color claro nazca un grupo, y de la de tez oscura, otro diferente. Así, los hombres de piel clara deberán casarse con mujeres de piel oscura, y los hombres de este tinte de piel, con mujeres del color opuesto».

En Vao (Nuevas Hébridas), la costumbre de que cada sexo tenga su fuego se explica del siguiente modo: El primer hombre y la primera mujer salieron de un fruto que se partió en dos al caer de un árbol sobre el canto de una raíz. Entonces, un bambú, que el viento frotaba contra una rama seca del árbol, produjo fuego, que

el hombre recogió y avivó, alimentándolo con maleza. Notando algo extraño, la mujer miró por encima de la raíz, y al ver al hombre le preguntó qué era aquello. Éste le contestó que fuego, y le dio parte de él. Desde entonces, el hombre y la mujer tienen siempre fuegos separados.

En Polinesia, la práctica del tatuaje, que al principio tal vez sería sólo un encantamiento



Tiki de piedra. Hiva Hoa, Islas Marquesas. París, Museo del Hombre

mágico, fue revelada a los humanos por los propios dioses, que la habían inventado. Los contrastes de luz y penumbra que se observan en el cielo, la luna y las nubes, debieron de ser interpretados como tatuajes de las correspondientes divinidades. En Nueva Zelanda, el actual tatuaje en espiral, que ha reemplazado al anterior, imitado de la cestería, fue traído por Mataroa a su regreso de los infiernos, adonde se dirigió en busca de su esposa, Niwa-Reka.

En Australia, buen número de mitos relativos a los antepasados de la Humanidad tienen por objeto especialmente explicar cómo enseñaron aquéllos ciertas costumbres y ritos a las poblaciones que encontraron en sus viajes. Una leyenda de Victoria nos da la siguiente explicación de un tabú: Cuando aún era de corta

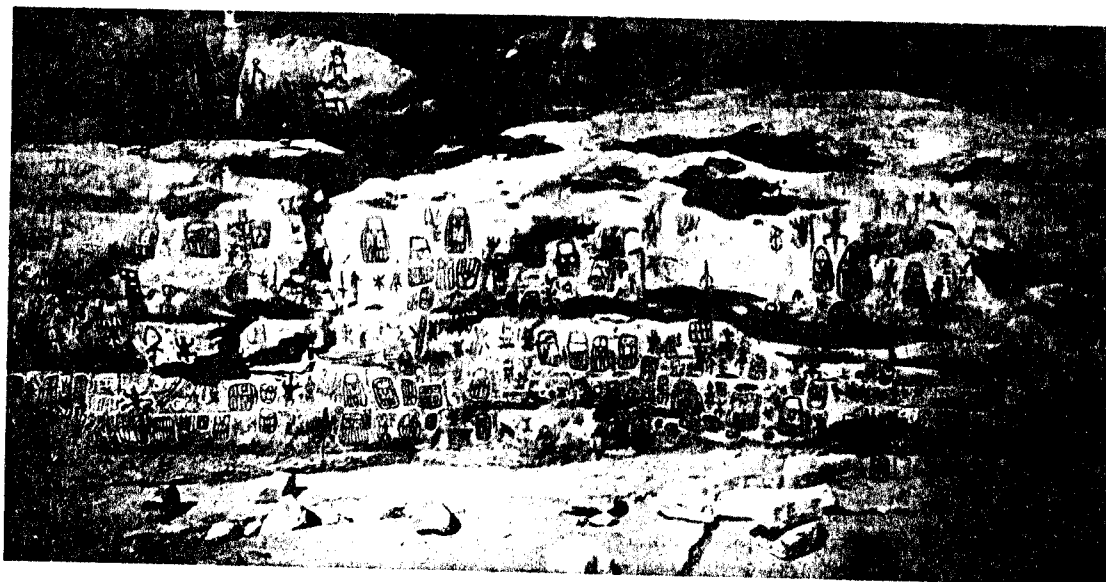
edad, el oso totémico se quedó huérfano. Las personas a quienes se encomendó su custodia no se preocupaban de él, y al salir de caza lo solían dejar en el campamento, sin agua para beber; pero un día se olvidaron de colgar sus vasos en un lugar donde aquél no pudiera alcanzarlos, y por una vez el oso pudo apagar su sed. Para vengarse de los malos tratos que había recibido, cogió todos los recipientes y los suspendió de un árbol; luego reunió las aguas de los ríos, las puso en vasos diferentes, trasladó éstos a otro árbol, a cuya copa se encarmó, e hizo crecer el árbol hasta alcanzar gran altura. Al término de la jornada, los que habían salido de caza regresaron cansados y sedientos, y cuál no sería su sorpresa al ver que sus vasos habían desaparecido y que el río estaba seco. Por último, divisaron al oseño, con todos los cachorros, en lo alto del árbol, y lo llamaron pidiéndole agua. « Yo sí la tengo — contestó el animal —, pero vosotros no la tendréis por haberme dejado sediento tantas veces ». Al oír estas palabras, porfiaron repetidamente por subir hasta donde aquél se encontraba y arrebatársela a viva fuerza; pero tan pronto como se elevaban a cierta altura, el oso les vertía el líquido encima y los forzaba a abandonar su intento; entonces se caían y se mataban. Finalmente, dos de los hijos de Pundjel corrieron a prestarles ayuda y emprendieron la subida en espiral, de suerte que cuando el oso arrojaba agua, ésta no caía sobre ellos. Una vez hubieron alcanzado la copa, el animal, viéndose cogido, empezó a gritar; pero de nada le valió, pues sus perseguidores, sin hacerle caso, lo molieron a

golpes hasta romperle los huesos, y luego lo arrojaron al suelo. Sin embargo, ya en tierra, en vez de morir se transformó en un oso verdadero y trepó a otro árbol. En cuanto a los hijos de Pundjel, bajaron del árbol, derribaron el tronco donde estaban colgados los vasos, y toda el agua que éstos contenían volvió a los ríos, los cuales, después de este episodio, recobraron su caudal, con el que habían de poder satisfacer las necesidades de los humanos. Luego advirtieron a todos que no debían romperse al oso los huesos cuando se le diese muerte, ni despellejarlo antes de ponerlo a cocer. Por eso, aún hoy continúa este animal viviendo en los árboles, y grita todavía cuando algún hombre intenta trepar por el tronco. Además, no se aleja mucho del agua, para poder vaciar los cauces de los ríos si alguien se atreve a violar la prohibición de quebrar sus huesos.

CONCLUSIÓN

Este resumen de los principales mitos oceánicos nos muestra que el problema de los orígenes de las diversas clases de seres o de hechos que se dan actualmente, está planteado en términos análogos a los de las explicaciones filosóficas de que se enorgullecen los pueblos civilizados. Ambas partes creen comprender ese origen imaginándolo a base de tal o cual creación comprobada en la experiencia corriente, y que por este motivo se juzga exenta de toda explicación.

G.-H. Luquet



Pinturas rupestres del saliente Desplagnies. Songo. Sudán francés (Misión Dakar-Djibuti). (Fot. Marcel Griaule)

MITOLOGÍAS DEL ÁFRICA NEGRA

INTRODUCCIÓN

En el África negra, la religión no ha alcanzado una forma definitiva en ningún lugar. El culto a las fuerzas de la Naturaleza personificada — el Sol, la Luna, el Cielo, las Montañas, los Ríos — se halla extendido por doquier. Sin embargo, la imaginación indisciplinada del indígena no ha permitido que esta religión de la Naturaleza floreciese en mitos poéticos análogos a los de la India o Grecia. Los negros se encuentran bastante dispuestos a admitir un Dios supremo, que, para unos, ha creado al primer hombre y a la primera mujer, y, para otros, todas las cosas visibles e invisibles.

En el nordeste del África, la religión naturalista tiene un desarrollo mayor que el fetichismo, el cual evoluciona gradualmente hasta la idolatría, a medida que se avanza hacia el Sur.

Entre los negros, la hechicería es muy poderosa. Cualquier tratamiento médico adopta la forma de un exorcismo, porque la magia es algo secreto, contrariamente a la religión, que está abierta a todo el mundo. Las manifestaciones de la magia más corrientes entre los negros son los amuletos y los talismanes, que tienen por objeto proteger a su poseedor contra las enfermedades, las heridas, los ladrones y los asesinos, así como aumentar sus riquezas. En una pala-

bra, asegurarle todo cuanto pueda redundar en su provecho.

Para el indígena de África, el mundo y cuanto en él se contiene obedece a los hechiceros, o magos, que tienen poder sobre los elementos. Esta creencia se halla vinculada a la de la existencia del alma más allá de la muerte. También sobre las almas tienen poder los magos con ayuda de sus poderes. A menudo, las almas de los muertos emigran al interior de determinados animales — y llegan a reencarnarse incluso en plantas —, según que los indígenas se crean unidos a ellos por estrechos vínculos de parentesco. Es lo que ocurre a los zulúes, que evitan el exterminio de ciertas especies de serpientes por creer que en ellas reside el espíritu de uno de sus ascendientes.

Por lo que respecta a los espíritus, los negros atribuyen una fuerza espiritual a cualquier objeto, animado o inanimado. Estos espíritus son emanaciones de la divinidad, y son diferentes unos de otros. Se pueden distinguir los espíritus de los fenómenos naturales y los espíritus de los antepasados.

Cada familia tiene sus ascendientes, a los que sus miembros tributan un culto regular. Para ellos son como unos semidioses o héroes legendarios, a los que atribuyen hazañas magníficas, hasta el punto de que su vida acaba por parecer una leyenda.

Dada la variedad de agrupaciones étnicas que cubren el suelo africano, y el bajo nivel en que se han estabilizado, por lo general, las concepciones religiosas de los diferentes pueblos, es imposible intentar una exposición ininterrumpida de mitología africana, por lo cual nos limitaremos a espigar, a través de los principales grupos, algunas tradiciones o leyendas de carácter mítico, sin que ello suponga que ignoremos cuán imperfecto e incompleto ha de resultar, forzosamente, tal método.



Objetos mágicos (*ody*) en madera labrada. Madagascar. París, Museo del Hombre

GRUPO SUDORIENTAL

Madagascar. Los negros de Madagascar creen en un dios supremo, en torno al cual se colocan las almas de los antepasados — *razanes* —, y en un genio maligno, que denominan *angatch*.

Para los malgaches, las almas de los antepasados son unos intermediarios entre las divinidades y los seres vivientes. Los indígenas les tributan un respetuoso culto y les ofrecen sacrificios. Citemos, entre los genios malgaches, los de la pesca, caza, agricultura y guerra. Las almas de los jefes transmigran al cuerpo de los cocodrilos, mientras las del pueblo pasan al de los lobos cervales. Los malgaches tienen ídolos, en los que, como ocurre con los amuletos, creen los indígenas. A Rabefihaza le atribuyen el origen de la caza y de la pesca con cañas, así como la creación de los ingenios de captura.

Una leyenda del sudoeste de Madagascar a la par que muestra los orígenes de la muerte y de la lluvia entre los malgaches, explica también la aparición del hombre sobre la tierra.

«Hace muchísimo tiempo, Ndriananahary (Dios) envió a la Tierra a su hijo Ataokoloinona («Cierta cosa extraña»), para observar cuanto

había en ella e informarlo sobre la posibilidad de crear seres vivos. Obedeciendo la orden paterna Ataokoloinona abandonó el cielo y bajó a la tierra. Pero, según se cuenta, hacía un calor tan insoportable por doquier, que Ataokoloinona no pudo resistirlo y penetró en el seno de la tierra en busca de frescor. De allí no volvió a salir más.

Ndriananahary aguardó durante mucho tiempo el regreso de su hijo. Presa de mortal inquietud al ver que Ataokoloinona no volvía, envió unos criados en su busca. Éstos fueron los hombres que vinieron a la Tierra. Cada uno tomó una dirección distinta a fin de dar con el desaparecido; pero las exploraciones resultaron vanas.

Los servidores de Ndriananahary vivían en condiciones muy precarias, pues la tierra era casi inhabitable; tanta era su sequedad y ardor. Falto de lluvias, este suelo ingrato no producía planta alguna.

Viendo que sus esfuerzos resultaban vanos, de vez en cuando los hombres enviaban al cielo emisarios para informar a Ndriananahary del resultado negativo de sus búsquedas y pedirle nuevas instrucciones.

Con el tiempo fue aumentando el número de los emisarios despachados al Creador, mas, por desgracia, ninguno regresó. Estos emisarios son los muertos. Hasta nuestros días, tales envíos de mensajeros al cielo, han

continuado ininterrumpidamente, puesto que nadie todavía ha conseguido dar con Ataokoloinona, ni se ha recibido en la tierra respuesta alguna de Ndriananahary. Entretanto, aquí, los primeros hombres han ido multiplicándose, y no se sabe qué hacer: si continuar la indagación, o renunciar a ella definitivamente.

Es lástima que ni un solo emisario haya regresado para orientarnos al respecto. Y, sin embargo, no cesan de ser enviados allí mensajeros, mientras las búsquedas prosiguen, siempre sin resultado.

Por eso se dice que los muertos no vuelven a la tierra. Proponiéndose un día Ndriananahary premiar a los humanos por su constancia en buscar a su hijo hizo caer la lluvia sobre la tierra para refrescarla y permitir a sus servidores el cultivo de las plantas destinadas a su sustento.

Así se explica el origen de la lluvia benéfica. Otra leyenda del sur de Madagascar dice que el destino de cada mortal viene de Dios.

Cuéntase que en otro tiempo había cuatro hombres que no vivían de acuerdo, sino que cada uno buscaba sus fines por distinto camino.

Uno llevaba una azagaya, que no abandonaba nunca. Con ella perseguía a todo ser viviente que le salía al paso. Atrapaba las piezas,

las mataba, comía de ellas y abandonaba sus restos. Toda su misión consistía en esto.

Otro ponía trampas a las aves y a los animales no volátiles. Mataba una parte de los que apresaba, para predecir lo por venir examinando sus entrañas. A los demás los domesticaba para que le sirvieran de compañía durante la noche, como perros de caza. Tal era su cometido.

El terrero, tan pronto como veía brillar algo, fuese mica, hierro, plata o una fruta, permanecía en aquel lugar todo el día. Éste era su trabajo.

Y el cuarto llevaba una hoja de hierro para remover con ella la tierra laborable.

Tales eran las características de estos cuatro hombres.

Transcurrido cierto tiempo, y como no lograran ponerse de acuerdo, resolvieron plantear su caso a la divinidad para que, por su intervención, fuesen acordes sus destinos. Encamináronse, pues, hacia Dios, y causalmente estuvieron en su presencia un viernes, día en que la divinidad batía su arroz. Una vez le hubieron explicado el motivo de su visita, Dios les respondió que en aquel momento no estaba libre, y, dándoles a cada uno un puñado, añadió: «Tomad y guardad este arroz; el lunes iré a visitaros». Salieron los cuatro apretando en su mano los granos, tomaron la dirección del desierto y se separaron encaminándose cada uno a su morada. Poco tiempo después, el portador de la azagaya vio un perro salvaje, y, ocupado en su persecución, se olvidó del arroz, que dejó caer al suelo. Volvió sobre sus pasos, pero no encontró ya nada. Otro vino a dar por azar en las márgenes de un barrancal, en cuyo fondo corría un torrente, y al ver desde allí un objeto blanco y brillante, abandonó su arroz y emprendió el descenso; pero su ropa, al deslizarse, arrastró los granos que había depositado junto al barranco, y el torrente se los llevó.

El pajarero oyó por la noche graznar un búho y, atraído por ello, salió de su cabaña en persecución del animal, dejando el arroz fuera, junto a la puerta. Luego, al regresar, quiso meter el grano en su *saleka*, pero el viento lo había dispersado. El cuarto hombre encontró un terreno pantanoso. Removió la tierra blanda con su azadón, para lo cual dejó sobre un terrón enorme su vestido, y puso dentro su arroz. Pero cuando terminó de cavar, una ventolera levantó la prenda y, ante sus atónitos ojos, dispersó los granos. Pacientemente fue reuniéndolos uno a uno hasta lograr reunir alrededor de la cuarta parte, con la que se marchó, contento y triste a la vez, pues si bien recuperó algo, no era ni mucho menos la cantidad que había perdido. Porque, en efecto, consideraba perdidos los granos caídos en la tierra fangosa que acababa de remover.

El lunes siguiente presentóse la divinidad y preguntó a los cuatro personajes qué habían hecho con el arroz. Habiéndole explicado cada

cual lo suyo, replicó: «¿No veis que no se puede cambiar el destino que Dios os ha dado? Batallador es el guerrero, y constituye la especie de los guerreros. El brujo es brujo, y forma la raza de los brujos. El comerciante es comerciante, y constituye la especie de los comerciantes. Así, vosotros, que trabajáis el suelo, seréis la raza de los trabajadores de la tierra, el principio y fuente de la subsistencia de los demás. Dios no abandona a los individuos en el mal que éstos cometen, para conducirlos al bien. Antes reinaba entre vosotros la discordia por lo dispar de vuestra condición, cuya razón última no acertabais a ver. En lo sucesivo ordenaréis así vuestra conducta». Tales fueron las palabras de la divinidad. Y desde entonces cada hombre tiene su lote, lo que desee, con arreglo al cual marchan las conductas y los destinos.

Mozambique. Los negros de Mozambique creen en el poder de los fetiches y de los amuletos, si bien reconocen a algunas divinidades, por ejemplo, Tilo, considerado como el dios del Cielo, del Trueno y de la Lluvia. Creen también en la existencia más allá de la muerte, a juzgar por sus ritos funerarios, especialmente el de depositar alimentos junto a las tumbas para que el difunto se los pueda comer, así como por la antigua práctica de los Uanyamuezis, según la cual, cuando un jefe moría, encerraban en su tumba a tres esclavas vivas para que lo acompañasen en el más allá.

Gran parte de esta población indígena adora al Sol y a la Luna. Las manchas de ésta suelen explicarse así, según un mito cosmogónico del Zambeze: «Antiguamente, la Luna era muy pálida y carecía de resplandor. Sintiendo celos



Objeto mágico (*ody*). Reducción de un poste funerario (*aloal*). Madagascar. París, Museo del Hombre

del Sol, que se presentaba adornado con hermosas plumas de cegadora luz, aprovechó un momento en que el astro miraba al otro lado de Tierra, para robarle parte de su plumaje. Encolerizado el Sol al darse cuenta del hurto, castigó a la culpable arrojándole barro, que quedó fijado en su rostro para siempre. Desde aquel instante, la Luna rumió su venganza, y, así, cada diez años sorprende al Sol cuando está desprevenido y, disimuladamente, le salpica también ella con barro. Estas salpicaduras son las grandes manchas que a veces presenta el Sol y que le impiden brillar durante algunas horas. Durante este tiempo, la tierra está triste, y las personas y los animales sienten miedo, pues quieren al Sol». Esta explicación mítica permite entrever la observación, por parte de los indígenas, de los eclipses y de diversos fenómenos naturales que se derivan de los mismos.

En la misma región del Zambeze hay vestigios de un mito que recuerda el griego de los gigantes escalando el cielo. Aquí es el Sol al que los hombres intentan dar muerte subiendo hasta él; pero su temeridad es duramente castigada.

Entre los macuas y los banayis existe la creencia en un ser supremo, llamado Muluku, el cual tiene como adversario a un genio malévolo llamado Minepa. Estas poblaciones poseen el siguiente mito para explicar la creación del primer hombre y la primera mujer:

«Al principio, Muluku hizo dos agujeros en la tierra: del uno surgió un hombre, y del otro, una mujer. La divinidad les dio la tierra cultivable, una azada, un hacha, una marmita, un plato y cierta cantidad de mijo, al propio tiempo que les ordenaba que trabajasen el suelo, sembrasen el mijo en él y se construyesen una casa donde cocer sus alimentos. Mas la pareja humana, en vez de cumplir lo prescrito por Muluku, comieron el mijo sin cocer, rompieron los platos, llenaron la olla de basura y buscaron su refugio en el bosque. Al verse desobedecido, Dios llamó a una pareja de monos y les dio los mismos consejos y el mismo ajuar. Los simios se pusieron a trabajar, cocieron el mijo y comieron de él. Entonces se sintió satisfecho y tomó la resolución de cortar el rabo al mico y a la mona para adherirlos al hombre y a la mujer. A los

primeros les dijo: «¡Sed hombres!»; y a los últimos: «¡Volveos monos!».

En la parte septentrional del sudeste de África, los massai constituyen una agrupación étnica que ha sido relacionada por algunos etnólogos con el tronco semita. Como en otro tiempo los hebreos, los massai se llaman a sí mismos el «pueblo elegido de Dios», y sus creencias religiosas se diferencian bastante de las de los pueblos vecinos. Adoran a un solo Dios, 'Ng ai, creador del Universo. Aquí la palabra «creador» se refiere, sobre todo, al mundo habitado, pues los massai — como, por supuesto, las demás tribus de África — creen que la Tierra ha existido siempre. Cuentan que «al principio había sobre la faz de la tierra un solo hombre, llamado Kintu. Un día lo vio la hija del Cielo, se enamoró de él y logró convencer a su padre para que accediera a la celebración de sus esponsales. Ya en el cielo, Kintu superó, gracias al poder mágico de su amada, las



Mapa de África

pruebas que le impuso el gran dios, después de lo cual regresó a la Tierra con su divina compañera y la dote que aportó ésta, consistente en animales domésticos y plantas útiles. Y hubieran podido ser completamente felices sin la imprudencia de Kintu. Al despedir a los nuevos esposos, el gran dios les aconsejó que no volviesen sobre sus pasos, pues temía que descargase sobre ellos su cólera uno de sus hijos, la Muerte, a quien no se había informado del matrimonio, y que por aquellos días estaba ausente.

Cuando ya habían emprendido el viaje, Kintu advirtió que le faltaba el alimento para sus aves de corral y, pese a las súplicas de su esposa, regresó al cielo a buscarlo. Precisamente el dios de la Muerte

se encontraba allí. Siguió los pasos del hombre, se apostó junto a su morada y fue aniquilando uno a uno a los retoños que iban teniendo Kintu y la hija del cielo. Cuantos ruegos dirigieron éstos al gran dios resultaron vanos y sólo les permitió que enviaran a uno de sus hijos a luchar contra la Muerte. Más hábil que su adversario, la Parca consiguió sustraerse a todas las trampas que le fueron tendidas, y acabó por instalarse como soberana en la Tierra ».

Según otra tradición, también corriente entre los massai, el origen de la muerte se explica del siguiente modo : Queriendo el gran dios proteger a la raza de los mortales, encargó a su favorito, Le-eyo, que cuando un niño muriese pronunciase estas palabras : « El hombre muere y regresa ; sólo la Luna muere sin retorno ». Poco tiempo después se presentó un caso de muerte de un niño. Pero como no era de los suyos, Le-eyo omitió el pronunciar la fórmula prescrita, de la que se acordó sólo cuando la fatal calamidad fue a caer sobre uno de sus hijos. Entonces, el gran dios estimó que era demasiado tarde, y desde ese momento quedaron los hombres sometidos al imperio de la Muerte.

Los massai representan el espíritu del mal mediante el demonio Nenaunir, que es también el dios de la Tempestad. Asimismo consideran

como potencia maléfica al arco iris, que en otros tiempos concibió la idea de tragarse al mundo. Por suerte, los guerreros massai dispararon contra él sus flechas y le obligaron a restituir su presa.

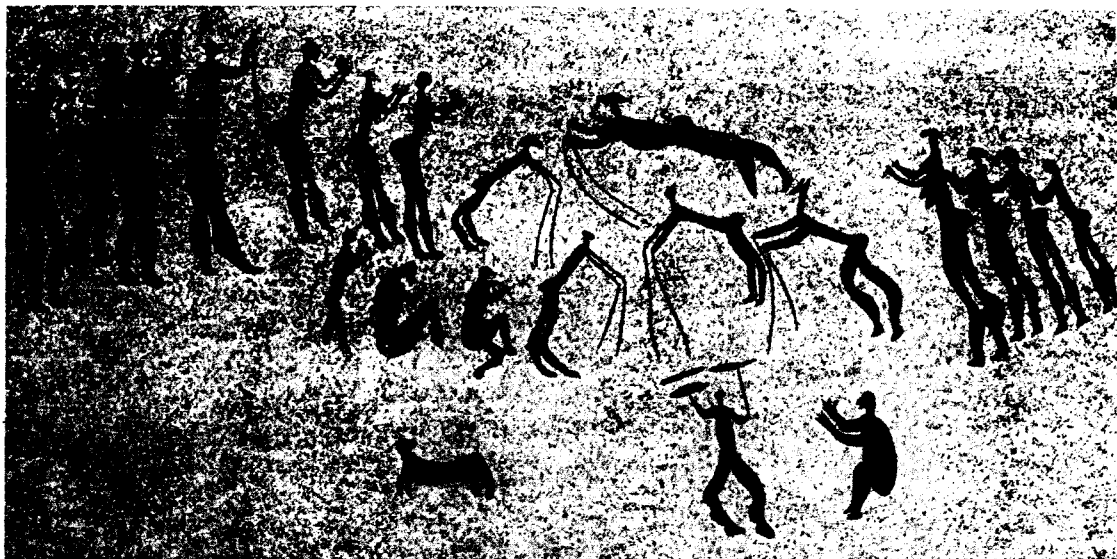


Consulta médica entre los zulú. África Austral británica. El médico hechicero expulsa los malos espíritus del cuerpo enfermo. (Fot. C. Delius)

’Ng ai coloca junto a cada massai un ángel guardián que lo defiende de por vida, aparta de él los peligros y, llegado el momento de su muerte, conduce su alma al otro mundo. En efecto, los massai creen en la vida futura, con premios y castigos, según los méritos. Mientras los malos están condenados a errar sin fin por un desierto árido, los justos gozan de eterna paz en vastas praderas, donde pastan innumerales rebaños. Sin embargo, a veces ocurre que las almas de los muertos se reencarnan en determinadas serpientes, a las que por este motivo está prohibido causar daño.

GRUPO MERIDIONAL

Los bosquimanos, que, al parecer, están emparentados con los hotentotes, presentan un acervo de creencias religiosas y mitológicas estrechamente vinculadas a sus danzas. No obstante, el empleo de amuletos muestra en ellos una idea de las fuerzas sobrenaturales y de los genios. Entre los bosquimanos, la magia descansa en la creencia de que el mundo está poblado por seres que sólo son visibles para los hechiceros. Como ejemplo de manifestación mágica podemos citar el procedimiento de que se



Pintura rupestre de figuras rojas representando una danza mimética de animales, supuestamente totémica. Orange. África del Sur. Según Miss Tongue

sirven los bosquimanos para obtener la lluvia, consistente en encender grandes hogueras, que proyectan una nube negra, cuyo color evoca las nubes portadoras de agua. Característico de la mitología bosquimana es el papel que desempeñan en ella los animales, a los que se atribuye el uso de la palabra. Así, el león puede hablar con sólo introducirse la cola en la boca. En una tribu vecina de los bosquimanos, situada en Hereraland, existe un mito relativo a la creación, según el cual, en este lugar se halla una especie de árbol, « Yggdrasil », de la que nacen los seres humanos y los bueyes. Este árbol se llama *omumbo-rombonga*. La divinidad principal de los bosquimanos es Cagn, el creador de todas las cosas. Los indígenas ignoran su residencia, que, en cambio, conocen los antílopes. Cagn tiene una esposa, llamada Coti. Tampoco saben los salvajes cómo han venido a este mundo. Ésas son cosas que sólo conocen los iniciados — porque entre los bosquimanos, como entre los griegos, existían unas sociedades secretas destinadas a perpetuar los mitos y creencias —. Cagn tuvo dos hijos, llamados Cogaz y Gewi, grandes jefes como su padre. La esposa de Cagn dio a luz un cervatillo, y como le urgía conocer el carácter de su primogenitura y su porvenir, recurrió a algunas prácticas mágicas. Este mito se vincula al origen de los antílopes y su salvajismo. Llegaron los padres de Cagn y dieron caza al primer ciervo demasiado pronto, lo cual explica su carácter tímido. Una de las hijas de Cagn casó con serpientes que eran también hombres, las cuales se convirtieron en súbditos suyos.

Según los bosquimanos, la fuerza de Cagn residía en un diente — compárese con el caso

de Sansón, cuya fuerza estaba en sus cabellos —. Los pájaros eran los mensajeros de Cagn, a quien informaban de cuanto ocurría a su alrededor. Entre sus facultades contábase la de metamorfosear sus sandalias en perros para poder azuzarlos contra sus enemigos. Un día en que los monos — que eran hombres — se burlaron de él, los cubrió de maldiciones y los desterró a parajes solitarios.

Otra de sus facultades era la de adoptar formas animales, como la del antílope. Las espinas, que otrora fueron hombres, se arrojaron un día sobre Cagn, y le dieron muerte, y luego se lo comieron las hormigas. Poco después, sus huesos volvieron a juntarse y resucitó.

Entre los bosquimanos de las regiones occidentales, Cagn recibe el nombre de I Kaggen, que se identifica con el de la mantis religiosa. Esposa suya es Hyrax (*Hyrax capensis*), y su hija adoptiva, puerco espín, cuyo padre real, II Khuwaihemmm (« el que devora todo »), se tragaba a todo el mundo y luego vomitaba a sus víctimas vivas. I Kaggen no escapó a esta suerte.

Los bosquimanos dirigían plegarias a la Luna, al Sol y a las estrellas. La Luna pertenece a la mantis religiosa, la cual la formó con un zapato viejo. También invocaban los indígenas al camaleón, que tiene el poder de precipitar la lluvia.

En este grupo meridional, y a un nivel superior al de sus vecinos bosquimanos, encontramos el pueblo pastor de los hotentotes, o khoikhoi, que rendía culto a enormes piedras, invocaba a un personaje sabrenatural, llamado Heitsi-Eibib, y veneraba también a la mantis religiosa. Las creencias de los hotentotes parecen

estar limitadas a la magia y al culto que tributaban a las almas de los muertos por medio de cantos y danzas. En cuanto a Heitsi-Eibib parece más bien que debe ser comparado con un héroe o un hechicero muerto, que ayuda a los vivos. Como todos los brujos, tenía el poder de adoptar a capricho la forma de un animal. Según cierto mito, nació de una vaca, y, según otro, es hijo de una doncella que comió determinada hierba.

Si no puede decirse que haya creado los animales, sí, en cambio, les ha dado sus características gracias a las maldiciones que sobre ellos arrojó.

Se cuenta que el león vivía en un árbol, como las aves, y que una imprecación de Heitsi-Eibib lo obligó a vivir a ras de suelo para siempre. También fulminó con una maldición a la flebre, pero ésta buscó su salvación en la huida.

Volvemos a encontrar la personalidad de Heitsi-Eibib entre los hotentotes, al considerar el culto que se le rinde con el apelativo de Tsui-Goab. Su enemigo es un genio, llamado Gaunab, que creó el arco iris. Los indígenas tributan culto a los montones de piedras, debajo de los cuales creen que está enterrado.

Además de estos personajes legendarios, conviene dejar constancia de los genios de las aguas, clase de hombres de color rojo y con cabellos blancos. También son objeto de culto para los hotentotes la Luna y las constelaciones.

En el polo opuesto de los hotentotes, los zulúes constituyen un pueblo poco religioso, pero tienen en común el creer en ciertas potencias sobrenaturales, que son patrimonio de los jefes de tribu y de los adivinos.

Según un mito que explica el origen del mundo, los hombres provienen de un lecho de cañas, denominado *uthlanga*. El primer hombre fue Unculunculu («el Viejísimo»), que trajo a la Humanidad el conocimiento de las artes, las leyes del matrimonio, etc.

Unculunculu aparece como el Ser supremo en el siguiente mito zulú sobre la muerte.

Cierta día, Unculunculu dijo al camaleón: «Ve y anuncia a los hombres este mensaje: «¡Que la Humanidad se vea libre de la muerte!»». Púsose en camino el animal, pero anduvo muy lentamente, y además se detuvo a comer de una morera — según otros, subió a un árbol para calentarse al sol — y se quedó dormido. Mientras tanto, Unculunculu volvióse atrás de su decisión y envió a los hombres un lagarto, con un mensaje totalmente distinto. Partió el lagarto, tomó la delantera al moroso camaleón y fue el primero en comunicar a los humanos el mensaje divino, que venía expresado en los siguientes términos: «¡Que los hombres estén sujetos a la muerte!». Luego regresó adonde estaba Unculunculu.

«Poco tiempo después llegó el camaleón con su mensaje de inmortalidad. Pero los humanos

le contestaron que el lagarto había pasado ya por allí con un mensaje opuesto: «No podemos darte crédito — fueron sus palabras —; el lagarto nos dijo que los hombres morirían». Y desde entonces, ningún hombre dejó de rendir su tributo a la muerte».

Volvemos a encontrar la misma leyenda en otras tribus bantúes, como los bechuana, los bassutos y los baronga. Sin embargo, los indígenas no rinden culto alguno a Unculunculu. En tales pueblos hay una especie de magos — los *iniangas* —, cuya misión específica es obtener los beneficios de la lluvia, para lo cual sacrifican bueyes negros. Con tales víctimas logran atraer a las nubes oscuras y se consiguen precipitaciones. También poseen los *iniangas* el don de descubrir a los ladrones y a los que echan suertes.

Los brujos se comunican con los espíritus por medio de silbidos. Los portadores de lluvia son conocidos con el nombre de «pastores de los cielos». Su misión es guardar las nubes como los bueyes de un rebaño, e impedir que se resuelvan en lluvia sobre las tierras cultivadas de la tribu.

Los zulúes consideran las nubes y los relámpagos como criaturas vivas.

GRUPO CONGOLÉS

Los habitantes de Angola son idólatras y atribuyen a sus fetiches, o *muquiris* — idolillos de madera esculpidos groseramente —, el poder de apartar de ellos la adversidad y el de darles la felicidad. Además, creen que sus hechiceros poseen el don de provocar la muerte en el seno de la tribu. Signos de muerte son el canto del gallo o el ladrido de un perro en la noche. Entre sus creencias figura, sobre todo, la de una divinidad superior, llamada Zambi, que habita en el cielo y a la que se considera como juez supremo después de la muerte. Un mito del Bajo Congo referente al diluvio, cuenta que antiguamente el Sol se encontró con la Luna, a la que arrojó barro, atenuando así su resplandor. Cuando se produjo este encuentro sobrevino un diluvio, y los hombres de entonces colocaron en el extremo de su espalda las varillas de que se servían para sus comidas, con lo cual quedaron convertidos en monos.

La actual raza humana responde a una nueva creación. Ciertos mitos indígenas refieren que en el transcurso de dicho diluvio los hombres fueron metamorfoseados en simios, y las mujeres, en lagartos. Otro mito presenta el diluvio como hecho ocurrido durante el proceso de formación del Lago Dilolo. Entonces habría sido destruido un pueblo entero, con todos sus habitantes y animales domésticos.

En el grupo congolés, los fan o pahuin profesan la creencia en la inmortalidad del hombre

bajo su apariencia corporal. Según este pueblo, los hombres no mueren ; o los mata una potencia sobrenatural, o les sobreviene la muerte por accidente. Y aun este accidente es atribuido casi siempre a un espíritu maligno o a una suerte adversa arrojada sobre la víctima. Cuando se produce una de estas situaciones, los hechiceros examinan las vísceras del cadáver para saber

gran número de mujeres e hijos. A su lado, los hombres vivían felices ; pero a raíz de la desobediencia de los negros y los gorilas, la divinidad se retiró a Occidente y se llevó a su hijo blanco y todas sus riquezas. Entonces, el gorila fue relegado a lo más profundo del bosque, y los negros, condenados a vivir en la pobreza y la ignorancia. Por eso se sienten irresistiblemente

atraídos hacia esa región occidental, donde se encuentran Dios, su hijo blanco y sus tesoros. Aparte esta concepción de la divinidad, la verdadera religión de los pahuin es una religión animista : la religión de los espíritus.

Dichos seres espirituales se clasifican en dos categorías : la de los buenos y la de los malos. Pero el culto de los fan tiende preferentemente a honrar a estos últimos, pues de ellos provienen todas las desgracias. De aquí que convenga también aplacarlos con sacrificios de animales o con invocaciones a los fetiches.

Los espíritus vagan por los espacios, y su existencia no tiene más alicientes que los de aterrorizar a los vivos, causarles males o vengarse de los seres que fueron causa de su muerte. A los vivos los ma-



A la izquierda: Fetichismo construido a base de clavos y con una capillita. Loango.
A la derecha: Antiquísimo fetichismo de clavos. Ludima, Bajo Congo. París, Museo del Hombre

si el difunto ha sido envenenado o si alguien se «comió su alma». Según una creencia de los fan, el hombre o la mujer culpable de este delito enfermará a su vez, y acabará por confesar su maldad.

Las más antiguas tradiciones de esta tribu se refieren a un dios único, cuyo nombre, Nzame, aparece, con poca diferencia, en casi todas las poblaciones bantúes.

Esta divinidad tiene contornos poco definidos, es invisible y está prohibido representarla en forma de ídolos.

Según un mito pahuin, Dios habitaba, en los más remotos tiempos, en el centro del África, junto con sus tres hijos : el Blanco, el Negro y el gorila, en medio de abundantes riquezas y

tan para comerse su corazón.

Después de la muerte, el alma, en vez de dirigirse hacia Dios, se encarna en el cuerpo de un cocodrilo, de una serpiente, etc., o bien se localiza en los árboles, en las peñas, en los cursos rápidos de los ríos, en las cumbres de las colinas o de las montañas, que entonces se convierten en sagrados. El vértigo experimentado en las alturas se explica por la presencia de un espíritu. Los pahuin creen que las almas están sometidas a un rey feísimo y perverso, llamado Ngworekara, el cual puede condenar al espíritu a una segunda muerte, que es el castigo supremo. Para un indígena, los espíritus tienen largos cabellos, esparcidos por el cráneo ; sus ojos carecen de simetría ; su mirada es tímida ; sus orejas, llenas

de tierra, caen flácidas; su nariz es alargada; su boca parece una trompa de elefante, y su único alimento lo constituyen unas hediondas hormigas llamadas *nitotol*. Con objeto de ahuyentar a los espíritus, se celebran danzas. Los pahuin tienen también ídolos, que pintan de color rojo; casi todos son de sexo femenino, y les conceden menos crédito que a los fetiches. En efecto, el fetichismo ocupa un lugar muy destacado en las creencias de los fan, así como en la mayor parte de las tribus negras. Bieri es uno de los fetiches más relevantes. Los ancianos de cada familia lo consultan en los casos graves para conjurar la suerte o provocar un suceso favorable, y sólo tienen acceso a la práctica de su culto los adultos iniciados. Es invocado en la caza y en la guerra. Antes de dirigirle súplicas, el indígena le da de comer.

Los pahuin explican del siguiente modo la creación del hombre: « Dios hizo al hombre de barro, y primero le dio la apariencia de un lagarto, que arrojó a un estanque. Allí lo dejó por espacio de siete días, transcurridos los cuales el ordenó salir. Entonces, en vez de un lagarto salió un hombre ». Los yaunde del Camerún cuentan que Zamba (Dios), después de crear la Tierra, volvió a ella y tuvo cuatro hijos: N'Kokon, el sabio; Otukut, el idiota; Ngi, el gorila, y Wo, el chimpancé. Zamba enseñó a los yaunde el procedimiento para alejar los males, y asignó a cada cual sus deberes.

En el Ubanguí, el indígena cree también en el poder de sus fetiches. Así, si regresa de su jornada de caza sin haber cobrado una pieza, atribuye su fracaso a la mala suerte que aquéllos han arrojado sobre él.

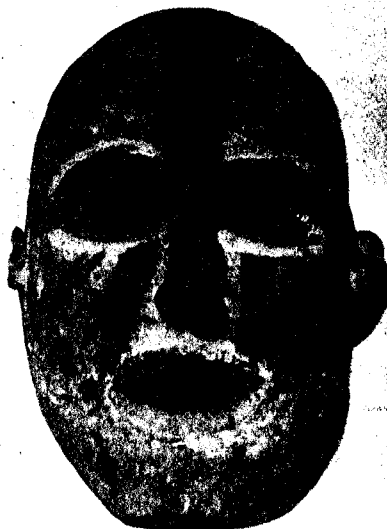
Las enfermedades y la muerte no han sido atribuidas jamás a causas naturales, sino que se consideran como manifestaciones de la venganza de su espíritu malévolo. Los dadores de fetiches, cuya influencia es considerable, se clasifican por especialidades. Un indígena, al salir de caza, empieza por acudir a uno de esos especialistas, el cual le facilita un fetiche idóneo o un gri-gri. Entre los dadores de fetiches se cuentan los del caimán, de la pantera y de la mujer encinta.

En la tribu de los kakas, de la región de Likuala, existe el fetichero hombre-pantera, que interviene especialmente para descubrir el autor de un crimen o de un delito.

Unos vecinos de esta tribu — los bomitaba — creen también en los espíritus y en la inmortalidad del alma. Cuando muere un indígena, su espíritu o *mokadi* vaga por el riachuelo familiar, donde se encuentran ya los manes de sus antepasados y sus parientes. El *mokadi* ejerce sobre los individuos de la tribu un verdadero poder y castiga a los causantes de su muerte. Entre los bomitaba, lo mismo que entre los indígenas que acabamos de citar, hay especialistas en fetiches, como el que, durante un sueño, recibe las revelaciones de los muertos.

Los bomitaba conservan el siguiente mito cosmogónico, relativo a la Luna y su creación.

« En tiempos remotos hubo dos soles: el que conocemos con este nombre, y la Luna. A los hombres les resultaba muy molesto el que por recibir incesantemente luz y calor, no pudiesen descansar con comodidad, hasta que, cierto día, uno de los soles propuso al otro ir a bañarse e hizo ademán de arrojarle al río. El segundo se precipitó efectivamente, y se perdió en sus aguas. Desde entonces no hay más que



Máscara del Congo. Douai, Museo. (Fot. Luquet)

un Sol, y aunque la Luna ilumina a los humanos, no puede calentarlos ».

Entre los upotos del Congo circula un mito según el cual la inmortalidad, que estaba reservada a los humanos, tocó en suerte a la Luna: « Un día, Dios (Libanza) mandó venir a su presencia a los habitantes de la Luna y a los de la Tierra. Los primeros obedecieron al punto la orden de Libanza, quien, dirigiéndose a la Luna, le dijo: " Para recompensar la diligencia de que tus gentes han dado prueba, sólo te extinguirás dos días cada mes, y aun con objeto de descansar; esto servirá para que reaparezcas con más esplendor ".

» Cuando, más tarde, se presentaron los pobladores de la Tierra, Libanza, muy ofendido les dijo: " Por no haber acudido con rapidez a mi llamada, seréis castigados a morir un día, para no revivir sino cuando vengáis a mí " ».

Los bambala del Congo cuentan en un mito que los hombres quisieron saber qué era la Luna. Para ello clavaron en el Sol una gran pértiga, por la cual se encaramó un hombre que llevaba otra



Máscara del Gran Señor de Mukanda. Bayaka. Congo belga. Antigua colección A. de Miré. (Fot. Ratton)

en la mano. Esta segunda pértiga fue colocada al extremo de la primera, luego siguió otra, y así sucesivamente. Cuando esta especie de « torre de Babel » hubo alcanzado una altura considerable, se vino abajo de golpe, arrastrando en su caída a toda la gente que intervenía en la construcción, y que pereció víctima de su curiosidad.

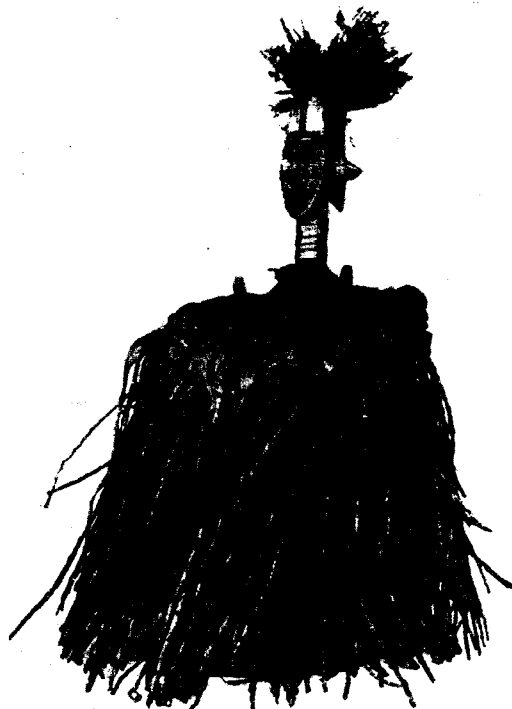
Los negros que habitan a orillas del lago Kivu poseen la siguiente leyenda sobre los orígenes de la muerte :

« Después de haber creado Dios a los primeros seres humanos, les dijo que no morirían. Y así ocurrió, efectivamente. Su número fue creciendo, y pronto la muerte les buscó querella ; pero como Dios estaba vigilante, aquélla hubo de optar por desaparecer bajo tierra. Cierta día en que la divinidad se había mostrado remisa, la Muerte causó una víctima. Cavaron una fosa para el difunto, lo enterraron, y he aquí que pocos días después la tierra se conmovió sobre su tumba como si el muerto fuera a resucitar. Se trataba de una vieja que, al fallecer, dejó varios hijos y nueras. La vieja iba, pues, a resucitar cuando una de sus nueras, al advertirlo, corrió a hervir agua, que arrojó luego sobre la sepultura. Hizo después una mano de mortero, y dando con ella redoblados golpes,

exclamó : “ ¡Quédate muerta ! ¡Pues quien murió, muerto debe quedar ! ”.

» Como al día siguiente la tierra no dejara de moverse, la nuera repitió los golpes, diciendo : “ ¡Lo que está muerto, muerto debe quedar ! ”, con lo que la vieja, que iba a recobrar la vida, perdió la ocasión de resucitar. Entretanto, Dios regresó al seno de los humanos. Una mujer no respondía a la llamada, y los supervivientes dieron como explicación la de que había dejado de existir. Al ver Dios que era la Muerte la culpable, dijo a la gente : “ ¡Permaneced en vuestras casas y cerrad bien las puertas, pues voy a dar caza a la Muerte para aniquilarla y evitar que ocasione más víctimas ! ”. Obedecieron todos, y la divinidad se lanzó en persecución de la fugitiva. Tras una búsqueda de varios días, consiguió al fin descubrirla, pero ella trató de ocultarse y escapó velozmente. En éstas, una vieja que había salido de su choza y se había perdido en unos parajes donde las hierbas crecían altas, topóse cara a cara con la Muerte : “ Facilitame un escondrijo y te recompensaré ”. Y la vieja, que no era peor que otra cualquiera, por toda respuesta levantóse un poco la piel que le servía de vestido. Acto seguido, la Muerte se deslizó por allí y penetró en su vientre.

» En aquel preciso momento llegó la divinidad, que preguntó a la vieja si no había visto



Representación de antepasado en una cesta que contiene los huesos de los jefes. Udombo, Ogoué (Gabón)

pasar la Muerte por aquel lugar. Pero antes de que la interrogada tuviera tiempo de abrir la boca, Dios se arrojó sobre ella, exclamando: "¿De qué sirve ya, si no puede tener hijos? Más vale matarla para extraer la Muerte de su seno, y aniquilarla también". Mas apenas había tenido tiempo de exterminar a la vieja, cuando salió de su cabaña una doncella. Entonces la Muerte abandonó el cuerpo que le había servido de morada, y en un abrir y cerrar de ojos se introdujo en el de la mujer joven. Al ver esto, dijo la divinidad: "¡Ea, pues! Ya que los hombres se empeñan en poner trabas a mis designios, que sean ellos quienes sufran las consecuencias. Queden, pues, sujetos a morir" ».

En el grupo congolés figuran los mundang, que viven cerca del río Mayo-Kebbi. Esta tribu posee tres divinidades: Massim-Biambe, el creador, dios todopoderoso e inmaterial; Febele, dios masculino, y Mebeli, divinidad femenina.

Febele y Mebeli tuvieron un hijo: el hombre, al que Massim-Biambe dio el alma (*tchi*), la respiración y el aliento vital. Los mundang creen que los animales tienen alma, como los humanos. Cada vez que muere un ser vivo, su alma penetra en un agujero enorme, para ir a parar luego al cuerpo de una mujer o de una hembra y dar origen a otro ser. Sin embargo, las almas de los hombres sólo pueden dar origen a seres humanos, y las de los animales, a seres de su misma especie.

Los ministros de Dios son los fetiches. Uno de estos fetiches está hecho de tal forma, que un hombre puede deslizarse en su interior y ponerlo en movimiento. Tal vez esto permita entrever una creencia en el demonio por parte de los mundang.

Los buchongos, que viven en el Congo belga, al este del Kasai y del Loango, adoran al dios Bumba, quien, según ellos, creó el universo vomitando el Sol, la Luna y las estrellas y ocho especies de animales, que dieron origen a las demás. Según las tradiciones de la misma tribu, el Cielo y la Tierra vivieron al principio unidos como marido y mujer; pero un día el Cielo, descontento, se retiró, y desde aquel instante quedaron separados los dos elementos: el celeste y el terrestre.

GRUPO NILÓTICO

En este grupo, como en los precedentes, el fetichismo parece ser el rasgo dominante. Los indígenas creen en la metempsicosis, y tributan a las serpientes un culto envuelto en reverencioso temor. Citemos, entre los mitos aquí comprendidos, el de la creación, propio de los chilluks del Nilo Blanco, quienes explican las diferentes tonalidades de piel en la raza humana por la elección de diversos colores de las arcillas con que aquélla fue creada.

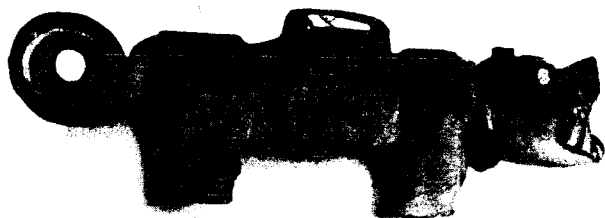
Juok creó a todos los hombres de la Tierra. En la región de los blancos encontró tierra o limo de este color, que fue el que empleó para amasarlos. Luego pasó a Egipto, donde con las arenas del Nilo formó a los hombres de color cetrino, y, por último, al territorio de los chilluks, donde con tierra negra creó a los negros. Aquí dijo Juok: «Voy a crear un hombre, y para que pueda andar y correr le daré dos lar-



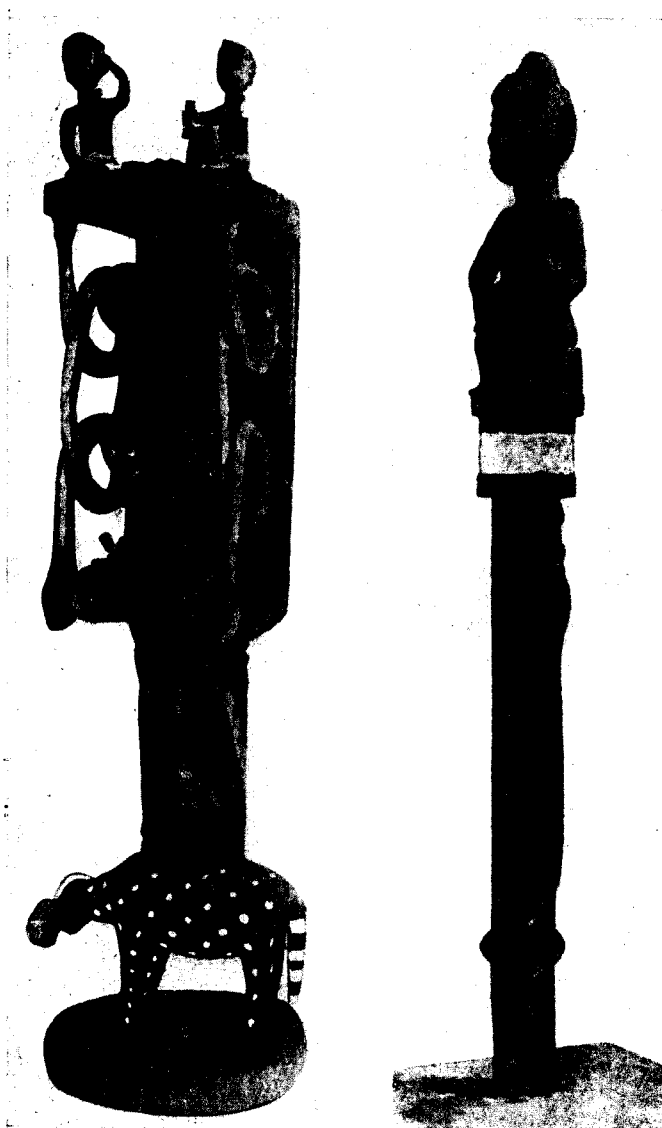
Danza de los simo, sociedad secreta de los Landuman.
Guinea francesa. África Oriental francesa.
(Fot. MacLaud)

gas piernas, semejantes a las patas de los flamencos». Una vez hecho esto, exclamó: «Es necesario que el hombre pueda cultivar mijo; le daré, pues, dos brazos, uno para manejar la azada, y otro para arrancar las malas hierbas». A continuación añadió: «Para que el hombre pueda ver, lo dotaré de un par de ojos». Y agregó todavía: «Para que pueda comer su mijo, le daré una boca». Y luego, para que pudiese gritar, bailar, cantar, hablar y oír ruidos y palabras, le dio lengua y oídos. Con ello, el hombre fue perfecto.

Los nandi de Uganda cuentan una leyenda según la cual la muerte se atribuye al malhumor de un perro. Éste, que había sido enviado a los hombres para informarlos de su inmortalidad, estimó que no se le había recibido con el respeto debido a un emisario divino, y para



Fetiché con tabernáculo en forma de perro. Loango. Douai, Museo. (Fot. Luquet)



Fetiches del Loango en madera esculpida. Douai, Museo. (Fot. Luquet)

vengarse alteró los términos de su mensaje y condenó a morir a la raza humana: « La Humanidad entera morirá como la Luna, pero no resucitaréis como ésta, a menos que me deis de comer y beber ». Los hombres se rieron, y por toda respuesta le dieron a beber en un escabel. Furioso el perro porque no se le habían guardado las mismas consideraciones que a un hombre, se alejó musitando: « Todos los humanos morirán, y sólo la Luna resucitará ».

A la misma región de Uganda pertenece este relato: « El Sol y la Luna acordaron un día matar a todos sus hijos. El Sol puso en práctica lo acordado, pero la Luna, volviéndose atrás, perdonó a su descendencia. Por eso, el Sol carece de hijos, mientras ésta los tiene en gran número. Son las estrellas ».

Sobre el origen de la muerte, los gallas poseen el siguiente mito: « Un día envió Dios a los hombres un ave con este mensaje: “ Seréis inmortales. Cuando lleguéis a la vejez y a la impotencia, no tendréis más que levantar vuestra piel para recobrar la juventud ”. Y para autenticar tales palabras, dotó al ave de un mechón de plumas, como signo de sus funciones divinas. Ésta emprendió el vuelo, pero durante su viaje encontró una serpiente que devoraba una carroña. Tras lanzar una mirada de envidia sobre el cuerpo putrefacto, el ave suplicó a la serpiente que le diese un poco de carne a cambio de comunicarle el mensaje de Dios. El reptil se negó, pero el ave moñuda insistió tanto en que escuchase las palabras divinas, que al fin la serpiente accedió.

» Entonces dijo el ave: “ Cuando los hombres envejezcan, morirán, pero cuando tú seas vieja, cambiarás la piel y recobrarás la juventud ”.

» Para castigar Dios al ave por su delito de haber desnaturalizado aviesamente el mensaje, le infligió una enfermedad tan dolorosa, que desde entonces no hace más que proferir lamentos desde las copas de los árboles ».

GRUPO SUDANÉS. GRUPO VOLTAICO

Por lo que respecta al grupo sudanés, la tribu de los mandingos ha abrazado en su gran mayoría la religión islámica, si bien conserva aún

sus viejas creencias animistas. Los mandingos, como los senufos, creen en cierto número de genios maléficos, a los que deben rendir numerosos sacrificios, y asimismo recurren a los amuletos y gri-gri. Entre los negros del grupo voltaico — mossis, gurús y bobos — hallamos las mismas creencias.

En ambos grupos reviste considerable importancia el culto de los muertos. Cuando muere un anciano, los senufos atribuyen el fallecimiento a la voluntad del «Señor de todos los genios», mientras que en las tribus vecinas, los causantes de la muerte son potencias sobrenaturales malévolas. Para los mossis, la Tierra es como una gran divinidad moralizadora y vengativa, a quien irrita el crimen. Así, entre los bobos, el criminal debe ofrecer sacrificios expiatorios a la Tierra, descontenta por haber visto correr la sangre humana. Esta práctica corre a cargo de un



Danzarines con máscara, de Irell. Círculo de Bandiagara. Sudán francés. (Misión Dakar-Djibuti.) (Fot. Marcel Griaule)

sacerdote, que lleva el título de «Jefe de la Tierra».

Los gurmanches del grupo voltaico son casi todos fetichistas, así como la mayor parte de los mossis, takambas y baribas, que son sus vecinos.

Hay entre ellos un sinnúmero de supersticiones y un desmesurado abuso de los fetiches. Todo lo que es inexplicable o inexplicable contiene la idea de Dios.

El indígena se comunica con la divinidad por medio de los espíritus, algunos de los cuales tienen un poder enorme, que se extiende por todo el país. Estas tribus poseen genios familiares, protectores de las tierras de la familia, a los que dedican ofrendas para congraciarse con ellos. Cada clan posee su gri-gri particular, el *suani* o «devorador de hombres», que los indígenas colocan sobre su puerta para impedir que los malos espíritus penetren en la morada. En realidad, el «devorador de hombres»



Danza de máscaras kanaga en la plaza pública de Sanga. Sudán francés. (Misión Dakar-Djibuti.) (Fot. Marcel Griaule)



Una de las cuatro «madres de las máscaras», grandes divinidades de Barna. Sanga, Sudán francés. La de la fotografía está representada por una larga viga iluminada, con cabeza de animal. (Misión Dakar-Djibuti.) (Fot. Marcel Griaule)

no es sino el espíritu de un individuo que murió de muerte repentina. Antes de emprender algo importante, los gurmanches consultan a los espíritus, valiéndose, como intermediarios, de los hechiceros, que pueden predecir lo por venir.

Los menkiera, del sur del Níger, dedican sacrificios a las rocas y las piedras en que residen los espíritus, que despliegan su actividad tanto en bien como en mal.

GRUPO DE GUINEA. GRUPO SENEGAMBIO

Entre los agnis de Indenia y Sanwi, la religión — que emana de un animismo básico — se presenta como un politeísmo que asimiló las influencias musulmanas y, desde finales del siglo xv, las cristianas. Estas influencias implicaron la transformación de los atributos y poderes de las principales divinidades. Tal ocurrió con Nyamie, dios supremo que los negros colocan por encima de los demás dioses desde que recibieron el influjo de la religión musulmana.

De hecho, Nyamie, al principio, no fue superior ni a Asie, diosa de la tierra, ni a Asie-Busu, dios de la maleza, ni a Pan, hijo de la Tierra y divinidad de los cultivos, sino su igual. Era la divinidad celeste o espíritu del cielo y de la atmósfera, es decir, el dios de las tormentas, de la lluvia, de las nubes y del rayo.

Junto a estas divinidades importantes se hallan Evua, el Sol — honrado con sacrificios y con un culto análogo al que practican los negros del grupo voltaico, los mossis, gurusis, etc. —, y Kaka-Guie, dios con cabeza de buey, que tiene como función específica la de conducir las almas de los muertos a la morada del dios supremo, Nyamie. Esta última divinidad se comunica, a su vez, con los vivientes por medio

de genios vinculados con tal o cual lugar, a quienes incumbe la protección de los poblados.

Tales genios son representados mediante objetos diversos o fetiches, investidos del poder propio de aquéllos.

A cambio de la protección que le dispensa el fetiche, su poseedor o representante debe celebrar ritos y ceremonias más o menos relacionadas con el genio invocado.

Así, el terrible Gurehi, divinidad

que exige de sus adoradores sacrificios en sus altares, cuenta, entre sus atribuciones, la de envenenar a la gente y dar suplicio a los sospechosos de hechicería. En cambio, a sus adeptos les confiere un poder superior al que desearían para sí los más altos jefes.

Se le representa bajo la forma de un taburete terminado en una bola de hierro, que se supone caída del cielo.



Fetiches de Bobo-Diulasso, Alto Volta. (Fot. A. O. F.)

Este dios no pueden verlo las mujeres, ni los niños, ni los no iniciados, sin exponerse a los mayores castigos. Además de estos genios, hay cierto número de divinidades, originarias de tribus vecinas de las de los agnis, que más tarde se integraron en las creencias de estos últimos.

Citemos, en primer lugar, a Famien, proveniente de Kitabo.

Igual que Gurehi, Famien exige sacrificios de sus adeptos, y a cambio de ello cura a los enfermos, expulsa a los brujos maléficos y hace fecundas a las mujeres. No tiene morada especial, y habita en la de su propietario, quien se convierte, de hecho, en su fetiche. El propietario de Famien recibe como fetiche un saquito con dos cuchillos, uno de los cuales es el propio Famien. El otro está destinado a los sacrificios que se ofrecen al dios. También recibe dos kolas, fruto preferido de esta divinidad.

Otro genio es Nampe, el cual es materializado mediante tres bolas hechas con raíces y hojas. Está vedado asimismo a las mujeres, los niños y los no iniciados.

Sungüin, como el anterior, es extranjero. Su representación comprende un vaso de arcilla negra, una bola también de arcilla, y una muñeca toscamente modelada.

Sakarabru, la más importante de estas divinidades, es asimismo extraña al país agni, y en sus orígenes ha pertenecido, como dios omnipotente, al pueblo yacassé. Las paredes de la cabaña destinada a los fetiches, a la entrada del pueblo, están adornadas con frescos que representan serpientes enroscadas y caimanes, y en su interior hay gran número de rosarios, granos secos, cáscaras de huevo, y huesos. Ésta es la guarida de Sakarabru, el genio de las tinieblas, representado por medio de una bola formada

con granos de maíz. Sakarabru, como los demás genios, es sanador y justiciero. Se manifiesta en los cambios de estación y en las mutaciones de la Luna, ocasiones en las cuales lo personifica un actor que baila una furiosa danza. Sakarabru es un dios justo, pero es también terrible y ávido de sangre.



Máscaras de circuncisos mandingos. Sedhiu, Casamance (Senegal). Douai, Museo. (Fot. Luquet)



Tambor de asamblea de los simo (sociedad secreta de la Guinea francesa), que perteneció a un alto dignatario

En la religión de los agni se halla el culto a las aguas, ríos, arroyos y extensiones pantanosas, culto que, en su estado primitivo, exigía sacrificios humanos. Hay que mencionar, además, los relativos a las grutas, rocas, colinas y árboles, así como a determinados animales sagrados, como el leopardo, el elefante, la serpiente, etcétera. Por lo que respecta al culto de los muertos, éste se dirige, sobre todo, al doble (*eume*) del difunto con el que conviene congraciarse. En efecto, los agnis, como los demás negros del África Occidental, creen en la supervivencia del principio espiritual después de la muerte. El individuo, que muere sólo en apariencia, se reen-



Estatua, en hierro, de Ebo, genio de la guerra (1,70 m. de altura). Uidah, Dahomey. París, Museo del Hombre

carña, acto seguido, en las entrañas de otra mujer perteneciente a su tribu.

Los muertos son representados mediante estatuillas de barro.

Antes de pasar al grupo siguiente conviene citar una leyenda achanti, la cual demostraría que el dios supremo, Nyamie, sólo tuvo al principio un poder muy limitado, ya que no podía modificar en nada la condición social de cada individuo, fijada por el destino.

« Un siervo del rey de Cumasia poseía una plantación, a la que acudía a diario, sin dejar por un momento de lamentarse, a lo largo del camino y durante su trabajo, de su triste destino: la pobreza. Un día en que, como de ordinario se quejaba, presenció asombrado cómo bajaba del cielo en una enorme jofaina de cobre, atada a una larga

cadena, un niño blanco con unas orejas muy grandes, en el que reconoció a un Nyamie ama, un hijo del cielo, que le decía: "Mi padre Nyamie me envía a buscarte".

» El enviado celeste hizo sentar al hombre a su lado, y las gentes de arriba izaron su carga. El viaje duró mucho tiempo. Por fin llegaron ambos a una puerta, que se abrió ante el hijo del cielo, y el siervo se encontró en la plaza de una populosa aldea, llena de gente que estaba conversando. En el centro de esta plaza, sentado en una silla de oro, había un anciano, que cubría su cintura con ricos ropajes. Este personaje llamó al servidor del rey de Cumasia y le dijo: "No paras de quejarte de que te he hecho desgraciado, y no es culpa mía. En este pueblo residen las familias de todos los hombres que viven en la Tierra. Elige la morada que más te guste, y quédate".

» Dios le facilitó un guía, y, acompañado del mismo, nuestro hombre recorrió la población,

que no era pequeña, y pudo ver hermosos edificios, en los que habitaban personajes que tenían gran número de servidores y no trabajaban, y chozas miserables cuyos pobres moradores tenían las mismas ocupaciones que los humanos que vivían en la indigencia. En uno de estos tugurios reconoció a sus padres, y entonces dijo a su guía: "He aquí mi casa". De nuevo en presencia de Nyamie, éste le habló otra vez. "Contempla tu patio — díjole — y percátate de que no tienes nada. Sabes, además, que el hijo nacido en el seno de una familia pobre no puede aspirar a la riqueza, porque si consigue acumular algún dinero, pronto se le va de las manos. Sin embargo, voy a hacerte un regalo. Aquí tienes dos sacos: uno, grande, y otro, pequeño. Uno es para ti, y otro, para tu amo; pero tú no abrirás el tuyo hasta haber entregado mi presente al rey de Cumasia".

» Volvió otra vez el niño a buscar al real servidor y le acompañó a la Tierra. Durante el viaje, el hombre iba pensando: "Nadie sabe que Dios me ha dado dos sacos. Voy, pues, a ocultar el mayor, y a dar el más pequeño a mi amo".

» Cuando llegaron a la plantación, el hijo del Cielo se remontó de nuevo y dejó al hombre en la Tierra, quien empezó por cavar un hoyo para ocultar el saco más voluminoso. Luego se trasladó a Cumasia. Allí lo acogió el rey con grandes muestras de alegría, pues lo creía perdido, y, tras oírle referir sus aventuras, recibió de sus manos el saquito. Lo abrió y vio que contenía



Taburete de príncipe, en madera esculpida y policroma. Dahomey. París, Museo del Hombre

un polvillo de oro. Lleno de alegría, el hombre que había ido al cielo exclamó: "¡Soy rico, soy rico!". Corrió a su parcela, desenterró el saco mayor y vio, con desencanto, que sólo contenía piedras.

» Así se cumplió una vez más la palabra de Dios: "El hombre pobre no puede llegar a ser rico" ».

La religión de los habitantes de Dahomey implica un culto fetichista. Mahu o Mao es el ser superior, el genio propicio. También la serpiente Arco iris, servidora del Trueno, es considerada como un genio benévolo. En cambio, el Trueno que habita en las nubes es un espíritu temible, que los indígenas deben aplacar mediante ofrendas hechas por los feticheros.

El mar es una potencia a la que acompañan buen número de deudos: los chasquidos del agua, las sirenas y la serpiente pitón.

Junto a estos genios hay espíritus personales que son objeto de una veneración particular. Los pobladores de Dahomey tienen a Legba y Fa.

Entre los bambaras hallamos concepciones semejantes. El Wokolo es un duendecillo del que los indígenas deben desconfiar si no quieren recibir sus pérfidas flechas. Sus moradas preferidas son el tronco de los árboles y las riberas de los ríos. Los bambaras dedican a los árboles un culto muy particular: les sacrifican animales domésticos y rocían luego el tronco con la sangre de las víctimas, todo ello acompañado de plegarias.

En las tribus de lengua «ewe», que habitan en el Togo, se cree que Dios sigue todavía modelando a los hombres con arcilla. Cuando quiere hacer un hombre bueno, se sirve de buen barro, y de malo en el caso contrario. Al prin-



Fetich doble de ambos sexos. Dahomey. Douai, Museo. (Fot. Luquet)

cipio, Dios creó a un hombre, que colocó en la superficie de la Tierra, y luego a una mujer. Ambas criaturas se miraron y rompieron a reír. Luego recorrieron el mundo.

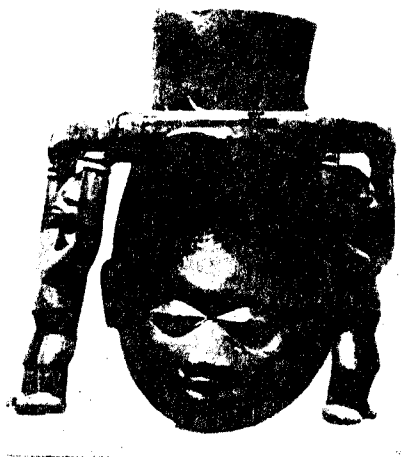
También los indígenas del Togo cuentan con un mito relativo a la muerte:

«Cierta día, unos hombres enviaron a Dios un perro con objeto del que solicitase para ellos

la gracia de resucitar después de la muerte. Durante el camino el animal tuvo hambre y entró en una casa cuyo morador estaba cocinando unas hierbas mágicas. Mientras tanto, la rana comprendió también el viaje para decir a la divinidad que los humanos preferían no volver más a la vida, mensaje éste que nadie le había encargado transmitiera. El perro, que contemplaba cómo cocía el brebaje, la vio pasar, pero dijo para sus adentros: "Cuando me haya procurado comida, será cosa fácil alcanzarla". Sin



Máscara de madera negra esculpida. Baule. Costa de Marfil. Colección André Portier



Máscara ritual de los Ashira. Lagos. Douai, Museo. (Fot. Luquet)

embargo, la rana llegó primero y entregó su mensaje a Dios, y sólo después apareció el can dispuesto a cumplir con el encargo que se le había hecho. La divinidad, preocupada y sin saber qué partido tomar, dijo al perro: "En verdad no comprendo estos dos mensajes tan dispares; pero como la rana llegó primero, atenderé preferentemente su petición". Y he aquí por qué los hombres mueren y no vuelven a la vida ».

En el grupo senegambio, los sereres, que separan a los uolofs del Norte de los del Sur, son un pueblo fetichista y supersticioso en extremo, que cree en la metempsicosis y siente gran temor por los hechiceros, a quienes achaca los fallecimientos. Por su carácter primitivo, los sereres tienen una creencia supersticiosa para todo cuanto se relaciona con las fuerzas naturales. Adoran a un dios único, Rockh-Sene, que se sirve del trueno y los relámpagos para manifestar su cólera, y de la lluvia y las buenas cosechas para mostrar su benevolencia.

El serere adora a los manes de los antepasados y a los espíritus familiares, que, según él, residen en los baobabs y cerca de las sepulturas.

Tales espíritus reciben de los indígenas ofrendas, por las cuales éstos se concilian sus favores, puesto que los consideran como dueños, después de Dios, del bien y del mal. Entre los sereres existe la siguiente leyenda cosmogónica, relativa al Sol y a la Luna: « Bañábanse cierto día en un pantano, desnudas, la madre del Sol y la de la Luna. Pero mientras el Sol estaba vuelto púdicamente de espaldas, la Luna contemplaba sin rebozo a su progenitora. Terminado el baño, la madre del Sol llamó a su hijo y le dirigió estas amables palabras: "Hijo mío, siempre te has mostrado respetuoso conmigo. ¡Que Dios te bendiga! No quisiste contemplarme desnuda en el pantano, y puesto que entonces apartaste de mí tu mirada, mi deseo es que Dios no permita a ningún ser vivo clavar en ti fijamente los ojos". Por su parte, la madre de la Luna llamó a ésta y la reconvino, diciéndole: "No me respetaste, hija mía, cuando estaba en el pantano; antes bien, me miraste fijamente como a un objeto brillante. Por eso quiero que todo el mundo te mire igual, sin que sus ojos se fatiguen jamás" ».

M. Fauconnet

Bibliografía ⁽¹⁾

Generalidades

- CREUZER, F., y GUIGNIAUT, *Les Religions de l'antiquité considérées spécialement dans leurs formes symboliques et mythologiques*, París, 1829-1852.
- MÜLLER, MAX, *Essais sur la mythologie comparée* (trad. Perrot), París, 1873.
- BRÉAL, M., *Mélanges de mythologie et de linguistique*, París, 1878.
- GUBERNATIS, A. DE, *Mitologia comparata*, Milán, 1880.
- LANG, ANDREW, *Mythes, Cultes et Religions* (trad. Marillier), París, 1896.
- FFAZER, JAMES G., *The Golden Bough*, 12 vol., Londres, 1906-1915.
- REINACH, SALOMON, *Cultes, Mythes et Religions*, París, 1905-1914.
- KRAPPE, A. H., *Mythologie Universelle*, París, 1931.
- JUNG, C. C., y KERÉNYI, K., *Einführung in das Wesen der Mythologie*, Zurich, 1941, (trad. francesa, París, 1953).
- UNTERSTEINER, M., *La fisiologia del mito*, Milán, 1946.
- ELIADE, MIRCEA, *Traité d'Histoire des Religions*, París, 1949.
- KERÉNYI, K., *Miti e misteri* (trad. A. Brelich), Turín, 1950.
- KRAPPE, A. H., *La genèse des mythes*, París, 1952.
- BRILLANT, H., y AIGRAIN, R., *Histoire des Religions*, París, 1953.

Mitología prehistórica

- BREUIL, H., *Remarques sur les sépultures moustériennes*, en *L'Anthropologie*, XXXI (1921), páginas 342-345.
- *Le Gisement du Sinanthropus à Chou-Kou-Tien (Chine)*, en « *Rev. Scientifique* », 26 marzo 1932.
- BREUIL, H., y BEGOUEN, H., *De quelques figures hybrides de la caverne de Trois-Frères*, en « *Rev. Anthropologique* », XLIV (1934), págs. 115-119.
- BEGOUEN, H., y CASTERET, N., *La caverne de Montspan (Haute-Garonne)*, en « *Rev. Anthropologique* », XXXIII (1923), págs. 533-545.
- KUHN, H., *Kunst und Kultur der Vorzeit Europas. Das Paläolithikum*, Berlín y Leipzig, 1929.
- LUQUET, G.-H., *L'art et la religion des hommes fossiles*, París, 1926.
- *La Magie dans l'art paléolithique*, en « *Journ. de Psychologie* », XXVIII (1931), págs. 390-247.
- MARTIN, HENRI, *La Frise sculptée et l'atelier solutréen du Roc (Charente)*, París, 1928.
- MENGHIN, O., *Weltgeschichte der Steinzeit*, Viena, 1931.
- SAINT-PÉRIER, R. DE, *Gravures anthropomorphes de la grotte d'Isturitz*, en « *L'Anthropologie* », XLIV (1934), págs. 21-31.
- BOULE, M., y VALLOIS, H. V., *Les Hommes fossiles. Éléments de Paléontologie humaine*, 4.ª ed., París, 1952.
- OBERMAIER, H., GARCÍA y BELLIDO, A., y PERICOT, L., *El hombre prehistórico y los orígenes de la humanidad*, 5.ª ed., Madrid, 1957.
- DUMÉZIL, G., *Les dieux des indoeuropéens*, París, 1948.
- *Aspects de la fonction guerrière chez les indoeuropéens*, París, 1956.

- WOLFEL, DOMINIK, *Die Religionen des vorindogermanischen Europas. Separata de Christus und die Religionen der Erde*, 2.ª ed., Viena, 1956.
- MARINGER, JOHANNES, *L'homme préhistorique et ses dieux*, París, 1959.

Mitología egipcia

- PLUTARCO, *Tratado de Isis y Osiris*.
- BOREUX, CH., *Antiquités égyptiennes* (Catalogue du Musée du Louvre, 1932).
- MASPÉRO, GASTON, *Études de mythologie et d'archéologie égyptiennes*, París, 1893-1916.
- *Histoire ancienne des peuples de l'Orient classique* (vol. I), París, 1895.
- MORET, A., *Le Nil et la civilisation égyptienne*, París, 1926.
- *Au temps des Pharaons*, París, 1908.
- *Rois et Dieux d'Égypte*, París (1911), 1922.
- *Mystères égyptiens*, París (1913), 1922.
- *Le Rituel du culte divin journalier en Égypte*, París, 1902.
- NAVILLE, E., *La Religion des anciens Égyptiens*, París, 1906.
- VIREY, PH., *La Religion de l'ancienne Égypte*, París, 1910.
- BREASTED, J.-H., *Development of religion and thought in Ancient Egypt*, Londres, 1923.
- ERMAN, A., *Die Ägyptische Religion*, 2.ª ed., Berlín, 1909. (Trad. francesa, C. Vidal, 1907).
- LANZONE, R., *Dizionario di mitologia egizia*, Turín, 1881-1886.
- MÜLLER, W.-M., *Egyptian Mythology*, Boston, 1923.
- DIOTON, P., *La religion égyptienne*, en « *Brillant-Aigrain* », *Histoire des Religions*, vol. III, páginas 159-292, París, 1955.

Mitología asiro-babilónica

- MASPÉRO, GASTON, *Histoire ancienne des peuples de l'Orient classique*, vol. I, París, 1895.
- DHORME, P., *Choix de textes religieux assyro-babyloniens*, París, 1907.
- *La Religion assyro-babylonienne*, París, 1910.
- JASTROW, M., *Die Religion Babyloniens und Assyriens*.
- CONTENAU, G., *Manuel d'archéologie orientale*, París, 1927.
- FURLANI, G., *La Religione babilonese e assira*, Bologna, 1928.
- DAVID, M., *Les dieux et le destin en Babylonie*, París, 1949.

Mitología fenicia

- LUCIANO, *De dea Syria*.
- FILÓN DE BIBLOS, en *Fragmenta Hist. Graec.*, vol. III, Ed. C. Müller.
- DUSSAUD, R., *Notes de mythologie syrienne*, París, 1923.

(1) Dentro de los límites de una bibliografía sumaria, se ha procurado una puesta al día de los títulos, especialmente en lo que concierne al mundo clásico. — N. del T.

- CONTENAU, G., *La Civilisation phénicienne*, 3.^a ed., Paris, 1950.
- VELLAY, CH., *Le Culte et les fêtes d'Adonis-Thammouz dans l'Orient antique*, Paris, 1904.
- DUSSAUD, R., *Les religions des Hittites et des Hourrites, des Phéniciens et des Syriens*, Paris, 1947.
- « Revue de l'Histoire des Religions » (passim).
- « Syria » (passim).

Mitología griega

- DUSSAUD, R., *Les Civilisations préhelléniques dans le bassin de la mer Egee*, Paris, 1914.
- GLOTZ, G., *La civilisation égéenne*, Paris, 1923.
- NILSSON, M. P., *The Minoan-mycenaean Religion and its survival in Greek Religion*, 1.^a ed., Lund, 1927; 2.^a ed., 1950.
- *The Mycenaean Origin of Greek Mythology*, Berkeley, 1932.
- PERSSON, *The Religion of Greece in Prehistoric Times*, Berkeley, 1942.
- PICARD, CH., *Les religions préhelléniques*, Paris, 1948.
- DEMARGNE, P., *Les religions pré-helléniques*, en « Brillant-Aigrain », *Histoire des Religions*, vol. III, páginas. 149-157, Paris, 1955.
- VENTRIS, M., y CHADWICK, J., *Documents in Mycenaean greek: 300 selected tablets from Knossos, Pylos and Mycenae*, Cambridge, 1956.
- STELLA, LUGIA A., *La religione greca nei testi micenei*, en « Numen, Intern. Rev. Hist. of Religions », V (1958), págs. 18-57.
- HESÍODO, *Teogonía*.
- APOLÓDORO, *Biblioteca*.
- MÉNARD, R., *La Mythologie dans l'art ancien et moderne*, Paris, 1876.
- COLLIGNON, M., *Mythologie figurée de la Grèce*, Paris, 1883.
- DECHARME, P., *Mythologie de la Grèce antique*, Paris, 1884.
- BÉRARD, V., *Les Cultes arcadiens*, Paris, 1894.
- MEUNIER, MARIO, *La Légende dorée des dieux et des héros*, Paris, 1927.
- *Nouvelle Mythologie illustrée*, Paris, 1921.
- PRELLER, L.-ROBERT, C., *Griechische Mythologie*, 4.^a ed., Berlín, 1887-1926.
- GRUPPE, OTTO, *Griechische Mythologie und Religionsgeschichte*, Munich, 1906.
- COOK, ARTHUR B., *Zeus*, Cambridge, 1914-1925.
- FOUCART, P., *Le Culte des héros chez les Grecs* (« Mémoires de l'Acad. des Inscriptions et Belles-Lettres », vol. XLII, 1918).
- PETTAZZONI, R., *La religione greca fino Alessandro*, 1.^a ed., Bolonia, 1932; 3.^a ed., 1953.
- KERN, O., *Die Religion der Griechen*, 3 vols., Berlín, 1926-1938.
- NILSSON, M. P., *Geschichte der griechischen Religion*, Berlín, 1941-1950.
- PHILLIPPSON, PAULA, *Origini e forme del mito greco* (trad. A. Brelich), Turín, 1949.
- OTTO, W. F., *Die Götter Griechenlands*, 4.^a ed., 1956.
- KERÉNYI, K., *La Mythologie des grecs*, Paris, 1952.
- DIEL, P., *Le symbolisme dans la Mythologie grecque*, Paris, 1952.
- ROSE, H. J., *A Handbook of Greek Mythology*, 3.^a ed., Londres, 1953.
- GRIMAL, P., *La Mythologie grecque*, Paris, 1953.
- NILSSON, M. P., *Historia de la religiosidad griega* (trad. M. S. Ruipérez), Madrid, 1953.
- *Cults, myths, oracles and Politics in Ancient Greece*, Lund, 1951.

- GUTHRIE, G., *The Greeks and their Gods*, Londres, 1951.
- RUIPÉREZ, M. S., *El nombre de "Artemis", dorio-ilirio. Etimología y expansión*, en « Emerita » XV (1947), páginas 1-70.
- JEANMAIRE, J., *Dionysos*, Paris, 1951.
- MOULINIER, L., *Orphée et l'orphisme à l'époque classique*, Paris, 1953.
- DELCOURT, MARIE, *Légendes et cultes des héros en Grèce*, Paris, 1950.
- SCHACHERMEYER, F., *Poseidon und die Entstehung des griechischen Glaubens*, Berna, 1950.
- SCHRADE, H., *Götter und Menschen Homers*, Stuttgart, 1952.
- DEFRADAS, J., *Les thèmes de la propagande delphique*, Paris, 1954.
- DELCOURT, MARIE, *L'Oracle de Delphes*, Paris, 1955.
- ROSE, H. J., CHANTRAINE, P., SNELL, B., GIGON, O., KITTO, H. D. F., CHAPOUTHIER, F., VERDENIUS, W., *La notion du divin depuis Homère jusqu'à Platon*, Ginebra, 1954.
- PLACES, E. DES, *Les religions de la Grèce antique*, en « Brillant-Aigrain », *Histoire des Religions*, vol. III, págs. 159-292, Paris, 1955.
- LAVEDAN, P., *Dictionnaire illustré de la Mythologie*, 3.^a ed., Paris, 1931.
- ERRANDONEA, S. J., *Diccionario del Mundo clásico*, Editorial Labor, Madrid, 1950.
- GRIMAL, PIERRE, *Diccionario de la Mitología griega y romana* (1.^a ed. francesa, 1951), ed. española en preparación por Ed. Labor, Barcelona.
- CARNOY, A., *Dictionnaire étimologique de la Mythologie grecque et romaine*, Lovaina s. a. (1957).
- ROSE, H. J., *Moderns Methods in Classical Mythology*, St. Andrews, 1930.
- ALSINA CLOTA, J., *Nuevos métodos en el campo de la Religión y la Mitología griegas*, en « Emerita », XXV (1957), págs. 279-309.

Mitología romana

- PRELLER, L., *Les Dieux de l'ancienne Rome*, trad. Dietz, Paris, 1885.
- WISSOWA, A., *Religion und Kultus der Römer*, Munich, 1912.
- PAIS, ETTORRE, *Ancient Legends of Roman History*, Londres, 1906.
- STEUDING, H., *Mitología griega y romana*, Ed. Labor, Barcelona, 1955.
- CARPINO, J., *Virgile et les origines d'Ostie*, Paris, 1919.
- CUMONT, F., *Le symbolisme funéraire des Romains*, Paris, 1942.
- GRÉNIER, A., *Les religions étrusques et romaines*, Paris, 1948.
- ALTHHEIM, F., *Römische Religionsgeschichte*, Baden, 1951.
- DUMÉZIL, G., *Juppiter, Mars, Quirinus*, Paris, 1941.
- *Horace et les Curiaces*, Paris, 1942.
- *Rituels indoeuropéens à Rome*, Paris, 1954.
- *Déeses latines et mythes védiques*, Bruselas, 1956.

Mitología céltica

- DECHELETTE, P., *Manuel d'archéologie préhistorique, celtique et gallo-romaine*, vol. I, Paris, 1908.
- BERTRAND, A., *La Religion des Gaulois*, Paris, 1897.
- ALLMER, *Les Dieux de la Gaule celtique*, en « Revue épigraphique », 1894 ss.
- DOTTIN, G., *La Religion des celtes*, Paris, 1904.
- *Les Littératures celtiques* (especialmente cap. IV: « L'Épopée celtique et ses dérivés »), Paris, 1904.

- RENEL, CH., *Les Religions de la Gaule*, París, 1907.
 ARBOIS DE JUBAINVILLE, H. D', *Les Druides et les dieux celtiques à forme d'animaux*, París, 1906.
 — *Le Cycle mythologique irlandais et la mythologie celtique*, París, 1884.
 JULIAN, C., *Histoire de la Gaule*, 8 vols., París, 1907 ss.
 TOUTAIN, J., *Les cultes païens dans l'Empire romain*. (III: « Les cultes de la Gaule romaine »), París, 1921.
 LOTH, J., *Les Mabinogion*, París, 1913.
 RHYS, J., *Lectures on the Origin and Growth of Religion as illustrated by Celtic Heathendom*, Londres, 1888.
 SQUIRE, CH., *The Mythology of the British Isles*, Londres, 1095.
 MACBAIN, A., *Celtic Mythology and Religion*, Stirling, 1917.
 SJOESTED, M. L., *Dieux et héros des celtes*, París, 1945.
 VENDRYES, J., *La religion des celtes*, en *Mana*, páginas 290 s., París, 1948.
 BOBER, P., *Cernunnos: Origin and Transformation of a Celtic Divinity*, en « Amer. Journ. of Archaeology », 55 (1951), págs. 13 ss.
 THEVENOT, E., *Sur les traces des Mars celtiques*, Brujas, 1955.
 LAMBRINO, SCARLAT, *La déesse celtique Trebarunna*, en « Bull. Ét. Portugaises », 87-89 (1957).

Mitología germánica

- GRIMM, J., *Deutsche Mythologie*, 4.ª ed. por Elard Hugo Meyer, Berlín, 1875-1877; reimpresión, 1931.
 MUNCH, P. A., *Norrøne Gude-og Heltesagn*, 3.ª ed. por Magnus Olsen, Cristianía, 1922.
 MANNHART, W., *Wald-und Feldkulte*, 2 vols., Berlín, 1875-1877.
 BUGGE, S., *Studie over de nordiske Gude-og Heltesangs Oprindelse*, 1881-1889.
 MEYER, ELARD H., *Germanische Mythologie*, Berlín, 1891.
 — *Mythologie der Germanen*, Estrasburgo, 1903.
 MOGK, E., *Mythologie*, en el vol. III de H. Paul, « Grundriss der germanischen Philologie », 2.ª ed., Estrasburgo, 1900.
 GOLTHER, W., *Handbuch der germanischen Mythologie*, Leipzig, 1895.
 CHANTEPIE DE LA SAUSSAYE, *The Religion of the Teutons*, Boston y Londres, 1903.
 OLRIK, A., *Om Ragnarok*, Copenhagen, 1902-1914. Trad. alemana: *Ragnarok. Die Sagen vom Weltuntergang*, por W. Ranisch, Berlín y Leipzig, 1922.
 GRONBECH, V., *Vor Folkeet i Oldtiden*, 4 vols., Copenhagen, 1909-1912.
 — *Die Germanen*, en Chantepie de La Saussaye, *Lehrbuch der Religionsgeschichte*, 4.ª ed. por A. Bertholet y E. Lehmann, vol. II, 1925. Trad. francesa del *Manuel* de Chantepie de La Saussaye, bajo la dirección de H. Hubert e I. Lévy, París, 1904.
 MEYER, RICHARD M., *Altgermanische Religionsgeschichte*, Leipzig, 1910.
 HELM, K., *Altgermanische Religionsgeschichte*, vol. I, Heidelberg, 1913.
 DUMÉZIL, G., *Mythes et dieux des Germains*, París, 1944.
 TONNELAT, R., *La religion des germains*, en « Mana », págs. 350 ss., París, 1948.

Mitología eslava

- LÉGER, L., *La Mythologie slave*, París, 1901.
 ANICKOV, E., *Le Paganisme et la Russie ancienne*, San Petersburgo, 1914.

12. GUIRAND: Mitología general.

- BRUCKNER, A., *Mitologja slowianska*, Cracovia, 1918.
 MACKEL, JAN, *Slavic Mythology*, Boston, 1918.
 MANSIKKA, V. J., *Die Religion der Ostslaven*, Helsingfors, 1922.
 JAGIC, V., *Zur slavischen Mythologie*, en « Archiv für slavische Philologie », vol. XXXVII (1920).
 NIEDERLE, LUBOR, *Manuel de l'antiquité slave*, vol. II, París, 1926.

Mitología lituana

- MIERZINSKI, A., *Mythologiae Lituanicae monumenta*, Varsovia, 1892.
 NARBUTT, TH., *Histoire ancienne du peuple lituanien*, vol. I, Vilna, 1935.
 KLIMAS, P., *La Vieille Lituanie*, Vilna, 1921.

Mitología ugrofinesa

- LONNROT, *Le Kalevala* (trad. Léouzon Le Duc), París, 1868.
 CASTRÉN, M. A., *Nordische Reisen*, San Petersburgo, 1853-1862.
 COMPARETTI, D., *Il Kalevala e la poesia tradizionale dei Finni*, R. Acad. dei Lincei, Roma, 1891.
 ABEICROMBY, J., *Magic Songs of the Finns*, Londres, 1892.
 KAHLBAUM, G., *Mythos und Wissenschaft unter besonderer Berücksichtigung der « Kalevala »*, Leipzig, 1898.
 HOLMBERG, UNO, *Finno Ugric Mythology*, Boston, 1927.
 FRIS, J. A., *Lappisk Mythologi*, Cristianía, 1871.
 SEALEY, R., *The Structure of the « Kalevala »* (apéndice a *From Phemios to Ion*) en « Rev. Études Grecques », LXX (1957), pág. 352.

Mitología de la antigua Persia

- Zend Avesta* (trad. J. Darmesteter), París, 1892-1893.
 FIRDOSI, *Le Livre des Rois* (trad. Jules Mohl), París, 1838-1878.
 ABEGG, E., *Der messiasglaube in Indien und Iran*, Berlín-Leipzig, 1928.
 BARTHOLOMAE, C., *Zarathustra, sein Leben und seine Lehre*, Heidelberg, 1919.
 BENVENISTE, E., *The Persian Religion*, París, 1929.
 CARRA DE VAUX, *Penseurs de l'Islam*, París, 1921-1923.
 CHRISTENSEN, A., *Le premier homme et le premier roi dans l'histoire légendaire des iraniens*, Estocolmo, 1917.
 GEIGER, B., *Die Amesha Spentas*, Viena, 1916.
 HUART, C., *La Perse antique et la civilisation iranienne*, París, 1925.
 JACKSON, A. W., *Zoroaster, the prophet of ancient Iran*, Nueva York, 1919.
 MEILLET, A., *Trois conférences sur le Gáthá de l'Avesta*, París, 1925.
 — *Zoroastre*, en « Journal Asiatique », vol. I, página 128 ss., 1916.
 REITZENSTEIN, R., *Die hellenistischen mysterien religionen*, Berlín-Leipzig, 1927.
 SCHIEFTELOWITZ, J., *Die altpersische Religion und das Judentum*, Giessen, 1920.
 SOEDERBLUM, N., *La vie future selon le mazdéisme*, en « Annales du Musée Guimet », París.
 WESENDONCK, O. G. VON, *Das Weltbild der Iranier*, Munich, 1933.
 BOUSQUET, G. H., *Les grandes pratiques rituelles de l'Islam*, París, 1948.

Mitología de la India

- Leyes de Manú* (trad. francesa de Loiseleur-Deslongs-champs). París, 1833.
Mahābhārata (trad. francesa de Hip. Fauché), París, 1863.
Viṣṇu Purāṇa (trad. Wilson), Londres, 1864.
Bhāgavata Purāṇa (trad. francesa de E. Burnouf), París, 1840-1847; continuada y terminada por Hauvette Besnault, 1884, y A. Roussel, 1898.
 VALMIKI, *Rāmāyāna* (trad. A. Roussel), París, 1903.
 CHANDIDASA, *Les amours de Radhā et de Kṛichna* (trad. Man'ha), París, 1927.
 BERGAIGNE, A., *La Religion védique*, París, 1878-1883.
 OLDENBERG, H., *La Religion du Véda*, París, 1903.
 HENRY, V., *Soma et Haoma*, París, 1907.
 DUMÉZIL, G., *Le Festin d'immortalité*, París, 1924.
 COOMARASWAMY, *Pour comprendre l'art hindou* (traducción de Buhot), París, 1906.
Mythologie asiatique illustrée, París, 1928.
 GROUSSET, R., *Les Civilisations de l'Orient*, vol. II, París, 1930.
 MASSON-OURSSEL, P., WILLMAN-GRABOWSKA, H. DE, STERN, PH., *L'Inde antique et la civilisation indienne*, París, 1933.
 WILKINS, *Hindu Mythology vedic and puranic*, Calcuta, Londres, 1900.
 NIVEDITA y COOMARASWAMY, *Myths of the Hindus and Buddhists*, Londres, Calcuta, 1913.
 HOPKINS, E. W., *Epic Mythology*, Estrasburgo, 1915.
 GOPINATH RAO, *Elements of Hindu Iconography*, Madrás, 1914-1916.
 DUMÉZIL, G., *Ouranos-Varuna*, París, 1934.
 BACOT, JACQUES, *Le Bouddha*, París, 1948.
 ARVON, HENRI, *Le bouddhisme*, París, 1951.
 RENOU, L., *L'hindouisme, les textes, les doctrines, l'histoire*, París, 1951.

Mitología china

- DORÉ, P., *Recherches sur les superstitions en Chine* (vol. VI-X: *Le Panthéon chinois*), París, 1916-1917.
 CHAVANNES, E., *Le T'ai Chan. Essai de monographie d'un culte chinois. Le Dieu du sol dans la Chine antique*, París, 1910.
 WIEGER, P. L., *Le Bouddhisme chinois*, París, 1911.
 — *Le Taoisme*, París, 1913.
 — *Histoire des croyances religieuses et des opinions philosophiques en Chine*, París, 1917.
 MASPÉRO, H., *Mythologie chinoise*, en « *Mythologie asiatique illustrée* », París, 1928.
 DENNYS, N. B., *The Folk-lore of China*, Londres, 1876.
 WERNER, E. R. C., *Myths and Legends of China*, Londres, 1922.
 FERGUSON, JOHN C., *Chinese Mythology*, Boston, 1928.
 RYGALOFF, ALEXIS, *Confucius*, París, 1945.
 CUSINIER, JEANNE, *La danse sacrée en Indochine et en Indonésie*, París, 1950.

Mitología japonesa

- MATSUMOTO, N., *Essai sur la mythologie japonaise*, París, 1928.
 KATO, G., *Le Shintō, religion nationale du Japon*, París, 1931.
 SCHURHAMMER, G., *Shintō*, Bonn y Leipzig, 1923.
 FLORENZ, K., *Nihongi*, Tokio, 1901.

- CHAMBERLAIN, B. H., *Trastation of Kojiki*, Kobe, 1932.
 ANESAKI, M., *History of Japanese Religion*, Londres, 1930.
 — *Quelques pages de l'histoire religieuse du Japon*, París, 1921.
 REISCHAUER, *Studies in Japanese Buddhism*, Nueva York, 1917.

Mitologías de las dos Américas

- LE BEAU, C., *Aventures, ou voyage curieux et nouveau parmi les sauvages de l'Amérique septentrionale*, Amsterdam, 1738.
 PERROT, N., *Mémoire sur les mœurs, coutumes et religion des sauvages de l'Amérique septentrionale*, Leipzig, París, 1864.
 RÉVILLE, A., *Histoire des religions des peuples non civilisés*, París, 1885.
 — *Les Religions du Mexique, de l'Amérique centrale et du Pérou*, París, 1885.
 SPENCE, LEWIS, *The Myths of the North American Indians*, Londres, 1914.
 ALEXANDER, H. B., *North American Mythology*, Boston, 1916.
 — *Latin American Mythology*, Boston, 1920.
 BRASSEUR DE BOURBOURG, *Histoire des nations civilisées du Mexique et de l'Amérique centrale*, París, 1857-1859.
 THOMPSON, J. ERIC, *La Civilisation aztèque*, París, 1934.
 — *Civilisation of the Mayas*, Chicago, 1927.
 THOMPSON, E. H., *People of the Serpent*, Londres, 1932.
 BAUDIN, LOUIS, *Les Incas du Pérou*, París, 1942.

Mitologías oceánicas

- BASTIAN, A., *Die samoanische Schöpfungssage und Anschliessendes aus der Südsee*, Berlín, 1894.
 CODRINGTON, R. H., *The Melanesians. Studies in their Anthropology and Folk-lore*, Oxford, 1891.
 DIXON, R. B., *The Mythology of all races (IX: Oceanic)*, Boston, 1916.
 GENNEP, A. VAN, *Mythes et légendes d'Australie*, París, 1906.
 CRAIGHILL HANDY, E. S., *Polynesian Religion*, Honolulu, 1297.
 KRUIJT, A. C., *Het Animisme in den Indischen Archipel*, s'Gravenhage, 1906.
 LEENHARDT, M., *Notes d'ethnologie néo-calédonienne*, París, 1930.
 LÉVY-BRUHL, L., *La Mythologie primitive. Le monde mythique des Australiens et des Papous*, París, 1935.
 PARKINSON, R., *Dreissig Jarhe in der Südssee*, Berlín, 1908.
 WAITZ, TH.-GERLAND, G., *Anthropologie der Naturvölker*, vols. V y VI, Leipzig, 1865-1872.
 WESTERVELT, W., *Legends of Gods and Ghosts*, Boston, 1915.
 WHITE, J., *The Ancient History of the Maori, his mythology and traditions*, Wellington, 1886-1889.

Mitologías del África negra

- ANKERMANN, BERNHARD, *Verbreitung und Formen des Totemismus in Afrika*, en « *Zeitschrift für Ethnologie* », XLVII (1915), págs. 114-180.

- ANKERMANN, BERNHARD, *Totenkult und Seelenglaube bei afrikanischen Völkern*, en «Zeitschrift für Ethnologie», L (1918).
- Annales du musée du Congo belge* (III, 1: *Les Arts, la Religion*), Bruselas, 1902-1906.
- FROBENIUS, LEO, *Die Masken und Geheimbünde Afrikas*, en «Abhandlungen der kaisereichen Leopold-Carolin, Deutschen Akademie der Naturforscher», Halle, LXXIV.
- HAMBLY, W. D., *Serpent worship in Africa*, en «Field Museum of Natural History. Anthropological series», Chicago, XXI (1931), págs. 1-84.
- LE ROY, MOIS. ALEXANDRE, *La Religion des primitifs*, París, 1909.
- MAES, J., *Aniolo-Kifwebe*, Amberes, 1924.
- *La Psychologie de l'art nègre*, en IPECK, «Jahrbuch für prähistorische und ethnographische Kunst», II (1926), págs. 275-283.
- MAES, J., *Figurines commémoratives et allégoriques du Congo belge*, en IPECK, «Jahrbuch für prähistorische und ethnographische Kunst», IV (1928), págs. 77-91.
- MEINHOF, K., *Die afrikanischen Religionen*, en «Archiv für Religionswissenschaft», Jena, VII (1904) y XI (1908).
- MEINHOF, K., *Die Religionen der Afrikaner in ihrem Zusammenhang mit dem Wirtschaftsleben*, en «Institutet for sammenlignende Kulturforskning publikationer», Oslo, 1929.
- SCHMIDT, P. W., *Der Ursprung der Gottesidee*, IV. *Die religionen der Urvölker Afrikas*, Münster, 1933.
- TRILLES, P. H., *Le Totémisme chez les Fân*, en «Anthropos-Bibliothek», I, IV, Münster, 1912.
- WOLFEL, DOMINIK, *Die Religionen des vorindogermanischen Europas* (citado en el apartado «Mitología prehistórica»), Viena, 1957.

INDICE ALFABETICO

A

- Aah (o Iah), 13, 32.
Aa Nefer. V. Onufis.
Abdulah Hasán, 447.
Acacálide (o Déyone), 156, 170.
Aca Larentia, 283, 286.
Acunante, 177.
Acasto, 261.
Acédice, 191.
Acis, 177, 207.
Acila, 600.
Acmon, 177.
Acristo, 136, 253, 254.
Acrópolis (Atenas), 111, 145, 148, 157, 159, 164, 251.
Acteón, 163, 164, 230, 258.
Açvattha, 475.
Açvins, Los. V. Nasatyas, Los.
Adad, 70, 72, 77, 77, 79, 93, 109, 110.
Adapa, 67, 84, 85.
Adibuddha, 499.
Aditi, 459, 463.
Adityas, Los, 456, 459, 463.
Admete, hija de Euristeo, 244.
Admeto, 155, 165, 244.
Adonis, 76, 79, 95, 104, 105, 109, 110, 113, 161, 175, 182, 183, 215, 224, 226, 229, 238.
— Río, 105.
Adoración, Escena de, 528.
Adrano, 175.
Adrastea, 119, 121.
Adrasto, 260.
Aelo, 204.
Aélope, 172, 255.
Aéropo, 172.
Aetón, 198.
Afareidas, Los, 256.
Aferu. V. Ofois.
Afrodita (o Venus), 104, 115, 131, 132, 135, 144, 144, 161, 161, 169, 171, 171, 173, 175, 175, 178, 178, 179, 180, 180, 181, 181, 182, 183, 183, 184, 186, 193, 195, 197, 198, 201, 202, 210, 214, 224, 226, 238, 252, 258, 260, 261, 281, 289.
Agamenón, 155, 164, 175, 255, 257.
Aganipe, Fuente, 160, 213.
Agastya, 455, 509.
Agave, 225, 258.
Agenor, 257. V. Fénix.
Agente del agua. V. Choei-Kuan.
— del Cielo. V. T'ien-Kuan.
— de la Tierra. V. Ti-Kuan.
Áglac, 176, 187.
Aglaofeme (o Aglaófeme), 210.
Aglauro, 148, 172.
Agloolik, 576.
Agnar, 369.
Agni, 453, 456, 456, 459, 463, 477, 478.
Agrionia, Las, 221.
Aguas, Culto de las, 297.
Ahrimán (o Angra Mainyu), 433-440, 445, 448.
Ahto (o Ahiti), 420, 426.
Ahura-Mazdā, 428, 430, 431, 432, 432, 434, 435, 440, 444, 455.
Aiffe (Moína), 316, 320.
Alno, 414, 415, 417.
Alpaloovik, 576.
Airavata, 453.
Aitvaras, Los, 412.
Ainen-Myōō, 567, 567.
Ajsuki-tukahikone, 556.
Akanchob, 594.
Akchobhya, 495.
Akenatón, 37, 38, 39.
Akitu, El, 70, 71.
Akka (o Rauni), 419.
Akna, 594.
Akselloak, 577.
Alberico, 370.
Alceo, 241.
Alcestis, 244.
Alcnoo, 175.
Alcione, 190, 202, 203.
Alcioneo, 120.
Alcipe, 172, 192.
Alcitoe, 225.
Alcmena, 139, 143, 232, 241, 246.
Alecto, 239.
Alegria burlesca. V. Momo.
Áleo, 247.
Aleyin, 97, 98, 99-101, 104, 110.
Alexiars, 196.
Alfeo, 207, 211, 212, 244.
Ali, 446, 447.
Ali ar-Riza, 447.
Alian-Nagl, 447.
Alimentos, Vaso de, 622.
Allát, 445.
Allca-vica, 600.
Alma de las cosas, El, 423.
Alóadas, Los, 154, 164, 169, 171, 192.
Aloeo, 154, 192.
Álope, 191, 192.
Alseidas, Los, 231.
Altea, 172, 224, 259.
Ama, 546.
Amalteia, 119, 121, 146.
Amamet (o Amait), 54.
Ama no Gawa, 546.
— Hashidate, 546.
— Uzume, 549, 553.
Amasls, 59.
Amaterasu, 548, 549, 549, 552, 554, 555, 557, 561, 563.
Amatsu-Kagaseo, 556.
Amatsu-Mikahoshi, 556.
Amayicoyondi, 586.
Amazonas, Las, 165, 224, 245, 245, 250, 252.
Ambarvaha, 272.
Ambika, 513.
Ambrosia, 203.
Amchaspends, Los, 435.
Amen. V. Amon.
Amenhotep. V. Amenofis.
Amenofis (o Amenhotep, o Amenotes), 56, 59.
Ame-no-Hohi, 552.
Ame-no-Minakunushi-no-kami, 556.
Ame-no-Oshiho-Mimi, 552.
Ame-no-Wakabiko, 552, 557.
Amente (o Amenti, o Iment), 53, 54.
Amersin, 314.
Amesha Spenta, 445.
Ameton, 307.
Amiclas, 158.
Ámico, 192.
Amida, 563, 564, 564, 565.
Amjnone, 191.
Amno, 108.
Amritabha, 495, 496, 542, 543.
Ammon, 225.
Amoghasiddhi, 495.
Amon (o Amun, o Amen), 37, 37, 39, 40, 44, 47, 48, 52, 61.
Amor, 170, 180.
Ámpelo, 226.
Amrit, Estela de, 104.
Amset (o Amseti, o Imset), 52, 53.
Amuletos, 573, 613.
Amun. V. Amon.
Anahita, 429.
Ananda, 483, 490, 492.
Anat, 97, 98, 100, 101.
Anatina, 605.
Anatolé, 199.
Anaxibia, 199.
Anaxitea, 140.
Anceo, 190.
Androgeo, 249, 268.
Andrómeda, 193, 254, 254.
Andvari, 370.
Anfiarao, 261.
Anfiction, 192.
Anfímaro, 161.
Anflón, 136, 164, 258, 263.
Anfitemis (o Garamante), 156.
Anfitrión, 139, 201, 241, 242.
Anfitrite, 189, 190, 191, 202, 209, 211, 249.
Angakok, 573, 576, 577.
Ángel Benévolo, El. V. Tarish.

- Ángel Negro, El, 448.
 Angerona, 285.
 Angiras, Los, 459, 477.
 Angra Mainyu. V. Ahrimán.
 Angus, 310.
 Augusta, 575.
 Anhert. V. Onuris.
 Anhur. V. Onuris.
 Aniceto, 196.
 Animales, Culto de los, 298, 403.
 Anipe, 193.
 Ankarih, 445.
 An-odjium, 576.
 Anquises, 182, 289.
 Anshar, 63, 64, 66, 71.
 Ansuman, 462.
 Antara-el-Absi, 446.
 Anteo, 189, 245, 247.
 Antepasado, Figura de, 606, 646.
 Antero Vipunen, 418.
 Antesterias, 221.
 Antevorta, 280.
 Antigona, 259.
 — hija de Euriti6n, 261.
 — hija de Laomedonte, 143.
 Antigua Araña, 617.
 Antilibano, 107.
 Antiloco, 202.
 Antiope, 135, 136, 138, 159, 165, 250, 251, 258.
 Antu, 67.
 Anu, 64, 66, 68, 69, 71, 74, 77, 79, 81, 85-87, 89.
 Anubis (o Inpu, o Hermanubis), 20, 23, 25, 30, 31, 32, 54, 55, 61.
 Anukis (o Anuqet, o Anukit), 47, 48.
 Anunaki, Los, 64, 65, 66, 70, 74, 79, 84, 90.
 Anunit, 74.
 Anuqet. V. Anukis.
 Anzti, 20.
 Aoide, 158.
 Apah, 463.
 Apis, 44, 57, 59, 60, 61, 136.
 Apo, 429.
 Apofis, 16, 28.
 Apolaeue, 604.
 Apolo (o Febo), 111, 117, 121, 123, 124, 128, 130, 130, 131, 135, 142, 149, 150, 150, 151, 151, 152, 152, 153, 153, 154, 154-156, 156, 157, 157, 158, 158, 159-161, 161, 163, 164, 165, 165, 166, 168-170, 172, 175, 177, 187, 189, 190, 192, 194, 198, 203, 207, 208, 212, 215, 228 a 231, 233, 238, 244, 246, 248, 249, 251, 258, 260, 262-264, 291, 292, 300, 305, 318, 494.
 — galo, 301, 305.
 — Templo de, 152.
 Apsaras, Los, 473, 474, 476, 502.
 Apsu, 63, 68, 69, 78, 81.
 Apu-Punchau. V. Inti.
 Aqueloo, 160, 191, 197, 210, 211, 211, 248.
 Aqueo, 157.
 Aqueronte, 236, 238.
 Aquiles, 165, 175, 192, 195, 202, 204, 207, 213, 257, 261, 262, 262.
 Aracne, 149.
 Arada Kalapa, 486.
 Aralu, El, 82.
 Árbol sagrado, 64, 112.
 Árboles, Culto de los, 297, 402, 463.
 — de los jardines, El dios de los, 537.
 Árcade, 136, 218.
 Arco iris, 580.
 Árdalo, 176.
 Ardhanariçvara, 516, 516.
 Ardnoba, 297.
 Ardvina, 297.
 Areópago, 117, 172, 192, 202, 239.
 Ares (o Marte), 121, 123, 125, 128, 130, 135, 142, 145, 146, 161, 169, 170, 170, 171, 171, 172, 172, 173, 175, 182, 183, 185, 192, 193, 195, 201, 203, 230, 244, 252, 257, 261, 271, 272.
 Arestanas, 233.
 Arestor, 136.
 Aretusa, 206, 206, 212. V. también Hestia.
 Arges, 115, 117, 176.
 Argira, 214.
 Argiron, 178.
 Argo, 136, 139, 166, 169.
 — (nave), 148, 255, 262, 263.
 Argonautas, Los, 157, 190, 191, 193, 204, 205, 209, 210, 213, 250, 256, 262, 263, 263.
 Ariadna, 175, 183, 208, 223, 224, 224, 249, 250, 265.
 Arianrod, 308.
 Ariconte, 602, 604.
 Arión, 190, 216.
 Aristeo, 156, 160, 163, 169, 223, 223, 229, 230, 264.
 Aristodemo, 248.
 Arjuna, 504, 507.
 Arkhu, 93.
 Arlill, 317.
 Arnait. V. Amamet.
 Arne, 188, 203.
 Arnewaz, 441.
 Arreforias, Las, 145.
 Arrowhead, Lago, 586.
 Arsafes (o Henshef), 47, 61.
 Arsipe, 225.
 Artemis (o Diana), 113, 128, 130, 135, 136, 153, 154, 156, 161, 162, 162, 163, 163, 164, 165, 166, 175, 182, 192, 194, 199, 201, 203, 212, 224, 225, 231, 233, 238, 250, 252, 258, 259, 292, 298.
 — de Éfeso, 162, 162, 165.
 — Santuario de, 162.
 Artio, 161, 298, 299.
 Arturo (rey), 309, 312.
 Aruru, 65, 79, 87.
 Arvad (moneda de temas mitológicos), 106.
 Arvales, 272.
 Aryama, 461.
 Asáraco, 196.
 Ascálabo, 219.
 Ascálafo, 246.
 Asclepiadas, Los, 233.
 Asclepio (o Esculapio), 104, 109, 146, 155, 157, 169, 177, 202, 233, 233, 234.
 Ases, Los, 325, 328, 329, 333, 337, 341, 342, 344, 347-351, 354, 355 a 357, 361, 364, 367, 373.
 Asgard, 325, 329, 334, 336, 344, 345, 347-349, 360.
 Asherat, 97, 98, 99, 100, 102.
 Ashipu, 77, 84.
 Ashuku-Myoo, 566.
 Ashuku-Nyorai, 564.
 Ashur, 71, 74.
 Asia, 118.
 Asie, 650.
 Asie-Busson, 650.
 Asita, 483.
 Ask, 326.
 Asopo, 135, 136, 172, 191, 211, 212, 252.
 Astart (o Astarte), 21, 76, 98, 100, 101, 101, 104, 105, 108, 109, 113, 178, 182, 215.
 Asteria, 118, 135, 152, 238.
 Asterio (o Asterión), 113, 139, 142, 189, 265.
 Astipalea, 190.
 Astreo, 118, 201-203.
 Astrología persa, 447.
 Astrope, 198.
 Astvatereta, 445.
 Asuras, Los, 463, 464, 465, 466, 502, 504.
 Asurbanipal, 62, 71, 76, 81.
 Asurnasirpal, 84.
 Asushunamir, 75.
 Asuta, Templo de, 552.
 Ata, 597.
 Atabei, 595.
 Ataentsic, 582.
 Atago-Gongen, 570.
 Ataksak, 577.
 Atalanta, 260, 260, 261.
 Atamanta, 208, 222, 262.
 Atanua, 618, 619.
 Ataokoloinona, 638.
 Atar, 428, 429.
 Atargatis, 293.
 Ate, 235.
 Atenea (o Minerva), 109, 117, 122, 122, 123, 125, 128, 131, 131, 143, 144, 145, 145, 146, 146, 147, 147, 148, 149, 156, 157, 171, 172, 173, 175, 176, 176, 181, 182, 188, 190, 193, 207, 226, 233, 242, 246, 247, 251 a 253, 257, 260, 263, 263.
 — Nice, Templo de, 147.
 Atharvans, Los, 477.
 Atimio, 140.
 Atira, 585.
 Atis, 113, 215, 216, 293.
 Atlante, 108, 118, 124, 135, 189, 202, 203, 214, 245, 246.
 Atman, 476.
 Aton, 13, 37, 37, 38.
 Ator. V. Hator.
 Atreo, 254, 255.
 Atri, 460.
 Atridas, Los, 255.
 Atrimpas. V. Patrimpas.
 Átropo, 118, 234, 259.
 Atthar, 74, 445.

Atum (o Tum, o Atamu, o Tumú),
13, 14, 14, 37, 45, 48, 57, 58.
Auchimalgen, 602.
Audumla, 325, 327.
Auge, 247.
Augias, 191, 199, 244, 247.
Augusto de Jade, 521, 524, 526,
529 531, 535, 537, 538, 542.
Aulauerk, 576.
Aulonfades, Las, 231.
Aumanil, 577.
Aurora, La. V. Eos.
Ausrine, 406.
Autólleo, 156, 170.
Autónoo, 163, 230, 258.
Auwe, 610.
Auxo, 186.
Avallon, 310, 314.
Avalokiteçvara, 495, 496, 498, 498.
Aya, 74.

B

Baal (o Baal-Tsafon, o Baal-Leba-
non), 93, 96, 97, 97, 99, 100,
103, 104, 108, 293.
Ba'alat (o Señora de Biblos), 30,
94, 95, 96, 102-104, 104.
Baal-Hamón, 110.
Baal-Lebanon. V. Baal.
Baal-Tsafon. V. Baal.
Baay, 106.
Bacab, Los, 593.
Bacantes, Las, 221, 225-227, 228.
Bachue, 596.
Backlum Caam, 593.
Baco. V. Dionisio.
— indio, 221.
Badb, 310.
Baetata, 604.
Bakhu. V. Bukhis.
Balan (o Balin, o Belinus), 312.
Balarama, 503.
Balder, 347, 348, 348, 349, 349, 350,
356, 359, 361, 364.
Bali, 468, 468, 503.
Balin. V. Balan.
Balio, 204.
Balkaakra, Altar de, 327.
Balor, 311, 313.
Baltis. V. Dione.
Banba, 314.
Ba Neb Djedet. V. Bendedet.
Bannik, 383, 384, 400.
Barva votiva del Norte, 364.
Barcas funerarias, 55, 363.
Bardiya, 429.
Barin, 310.
Barna (madre de las máscaras de),
650.
Barr-Find (Barrind), 310, 312.
Basarco, 221, 225, 226.
Basarides, Las, 226.
Bast, 41, 45, 45, 59, 61.
— Sacerdote de, 46.
Batau, 96.
Bato Kwannon, 566.
Bau, 69, 77, 80.
Baubo, 218.
Baugi, 334.
Beda, 342.

Behedeti (o Hor Behedeti), 26, 28,
29.
Belero, 252.
Belerofonte (o Hlpónoo), 147, 165,
252, 252.
Beli. V. Bile.
Belil, 75, 82.
Belinus. V. Balan.
Bellsana, 302.
Belit. V. Ninil.
Belit-III (o Nintud), 80.
Belit-Seri, 82.
Bel Marduk, 68, 69, 76, 77, 84, 89,
93.
Belona, 272.
Bendedet (o Ba Neb Djedet, o Men-
des), 59.
Bendis, 226.
Benteschme, 189, 190.
Benu (ave), 16, 21, 59.
Benzaiten, 571.
Beoto, 279.
Bergelmir, 325.
Berve, 195, 224.
Bes (o Bisu), 51, 51, 107, 109.
Bestla, 325.
Betilo sagrado, 106.
Bhadravi, 513.
Bhichma, 470.
Bhrigus, Los, 459, 478, 479, 480.
Bhrikuti Tara, 499.
Bia, 127, 236.
Biaute, 144.
Biblos, Cilindro de un príncipe de,
95.
— Dios de. V. Ruti.
— Señora de. V. Ba'alat.
— Templo de, 94.
Bielobog, 377.
Bile (o Beli), 307, 314.
Bifrost, 325, 347, 360.
Bilskirnir, 336.
Binama, 627.
Binzuru, 570.
Birute, 412, 413.
Bisalles, 190.
Bishamon. V. Tamu.
Bishamonten, 571.
Bisu. V. Bes.
Blaedinge, Recinto sagrado de, 351.
Blinda, 403.
Bochica, 596, 597.
Bodhisattva. V. Buda.
Bona Dea. V. Fauna.
Bonus eventus, 285.
Bor, 325, 327.
Boréadas, Los. V. Cetes y Calais.
Bóreas, 154, 158, 190, 195, 201, 203,
204, 229, 251, 264.
Bormanus. V. Borvo.
Bormo. V. Borvo.
Borvo (o Bormo, o Bormanus), 297,
301.
Boyero, 556.
— Celeste, 526.
Bragi, 346, 354, 358.
Brahma, 460, 467, 468, 475, 476,
477, 478, 478, 479, 483, 488,
490, 508, 510, 515, 515, 516,
518.

Brahman, 463, 475, 479, 480, 496.
Bramani. V. Gayatri.
Brambrambult, 624.
Brandegore (Bran de Gower), 312.
Brandeles (Bran de Gales), 312.
Brathy, 107.
Bress, 314.
Brlareo, 115, 117, 143, 189, 198,
207.
Brigida, 313.
Brigit (Brigantia), 311.
Brihaspati, 463, 475.
Britomartis, 113, 140, 162.
Brokholm, Urna de, 336.
Brokk, 344, 352.
Bron (Bran), 308, 312.
Bronte, 198.
Brontes, 115, 117, 176, 177.
Brunilda, Lecho de, 369.
Brynhild, 369.
Buda, 431, 433, 451, 460, 481, 483,
483, 484, 484, 485, 486, 486,
487, 487, 488, 489, 490, 491,
491, 492, 492, 493, 494, 494,
495, 495, 496, 498, 499, 509,
510, 540, 540, 542, 563, 564,
566, 567, 570, 571.
Bukhis (o Bakhu), 37, 57.
Bumba, 647.
Bumene, 72.
Buri, 325, 326.
Busiris, 192, 245.
Butas, Los, 470.
Butes, 210.
Buto (o Uadjet, o Uazait), 35, 36,
61.

C

Cabezã-de-Buey, 530.
Cabeza-de-Caballo, La Señora, 538.
Cabiro, 176.
Cabiros, Los, 108, 109, 174, 176,
177, 238.
Caco, 275, 286.
Cadmo, 119, 138, 172, 175, 179,
183, 221, 222, 230, 257, 258,
258.
Caduceo, 168.
Cafira, 188.
Cagn, 642.
Cairbre, 313.
— Lifechair, 319.
Çakra, 481.
Çakyamuni. V. Buda.
Çakyas, Los, 483, 484.
Calais, 203, 205.
Calatin, 317.
Calcante, 261.
Calcón, 178.
Caldo del Olvido. V. Mi-huen-t'ang.
Cálce, 192.
Calidón, Jabali de, 250.
Caliope, 158-160, 177.
Calipso, 214.
Calirroe, 196, 261.
Calisto, 136, 161, 163, 163.
Camanes, Los, 417, 148.
Camaxtli, 587.
Camenas, Las, 280.
Çami, 475.

- Camilo, 197.
 Campe, 120.
 Canato, Fuente, 142, 144.
 Canenta, 278.
 Canopo, Lago, 158.
 Canopos, Vasos, 52.
 Caos, 114-116, 118, 120, 269.
 Cara de caballo, 530.
 Caria, 222, 224.
 Caribdis, 210.
 Cariclo, 147.
 Caris, 126, 186.
 Cárites, Las (o Gracias), 128, 134, 142, 165, 176, 182, 186, 186, 187, 187, 197.
 Carme, 113, 140.
 Carmenta, 281.
 Carnabon, 219.
 Carnac, Menhires de, 294, 296.
 Caronte, 236, 239, 282, 283.
 Carpo, 196, 197, 204.
 Casandra, 158.
 Casa Sagrada, 610.
 Casífone, 199.
 Casio, 107.
 Casiopea, 142, 193, 254.
 Casotis, 213.
 Castalia, 156, 160, 213.
 Castor, 139, 141, 255, 255, 256, 256, 289, 289.
 Catarupa, 476.
 Catequil, 599.
 Çecha, 470, 478, 500, 501.
 Cécrope, 148, 254.
 Céculo, 275.
 Cedalió, 174, 203.
 Céfae, 183, 201, 202.
 Cefeo, 172.
 Céfiro, 158, 180, 185, 195, 197, 201, 204.
 Cefiso, 189, 212.
 Céix, 202.
 Celeste Lieu, 537.
 Celmis, 177.
 Celeno, 189, 203.
 Celió, 210.
 Centauro, 230.
 Centauros, Los, 227, 228, 230, 231, 244, 261, 262.
 — Tritones, 209.
 Centímanos, Los. V. Hecatonquiros.
 Centzon-Huitmahuas, Los, 587.
 Ceo, 115, 118, 135, 152.
 Cerbero, 146, 236, 247, 247.
 Cerción, 191, 192, 249.
 Cercira, 212.
 Cercopes, Los, 246, 247.
 Cerdo transcendente, 538.
 Ceres, 270, 279, 281, 292. V. también Deméter.
 — Templo de, 288.
 Cernunno, 294, 299, 303, 304, 305, 309, 317.
 Cessair, 312.
 Cetes, 203, 205.
 Ceto, 136, 258.
 Ceto, hija de Ponto, 118, 202, 208, 253.
 Chachalmeca, 592.
 Chai-al-Kaum, 445.
 Chalchinktonatuih, 593.
 Chalchiuhtlicue, 587, 591.
 Chams, 445.
 Chandaka, 483, 485.
 Chasca, 599.
 Chaya, 461.
 Cheddad, 446.
 Chehrbanu, 447.
 Cheng-mu. V. Pi-hia-Yuan-Kiun.
 Chen-t'u, 531.
 Cherruve, Los, 602.
 Che-tien-yen-wang, 538.
 Cheu-sing (o Dios de la longevidad), 525, 525, 527, 533.
 Chia, 596.
 Chibchacum, 596.
 Chibchas. V. Ídolo.
 Chicomecóatl, 592.
 Chiitas, Los, 446.
 Chimata-no-Kami, 559.
 Chiminiquagua, 597.
 Chin, 593.
 Chiquinau, 595.
 Choci-Kuan (o Agente del agua), 602.
 Chonchoyi, 601.
 Chrison, 178.
 Chuai, 563.
 Chun. V. Viracocha.
 Ciaga, 595.
 Cian, 313.
 Ciane, 214, 217.
 Cibeles, 113, 214, 215, 215, 216, 224, 226, 293, 304.
 Ciclopes, Los, 115, 117, 120, 155, 175, 176, 177, 233.
 Cicno, 157, 172, 192.
 Cicreo, 261.
 Çiçupala, 469, 470.
 Cidón, 170.
 Cielo, Templo del, 519, 521.
 Çikhin, 495.
 Cilene, Monte, 135.
 Çlice, 257.
 Cimón, 251.
 Ciniras, 182.
 Cino, 126.
 Cipariso, 158.
 Circe, 169, 189, 198, 199, 199, 210, 211, 235, 312.
 Cirene (o Asteria), 156, 157, 230.
 Citera, 115, 178, 179.
 Citerón, Monte, 134, 136, 221, 225, 258.
 Citragupta, 453.
 Ciudad de los muertos por accidente. V. Wan-seu-t'cheng.
 Çiva, 450, 460, 461, 461, 463-467, 469, 472, 473, 476, 479, 498, 502, 510, 511, 511, 512, 512, 513-515, 515, 516, 517, 518, 518.
 Cleodora, 183.
 Cleopatra, 203.
 — esposa de Manelao, 160.
 Clfa, 186.
 Clímene, 119, 124, 199.
 Clío, 158, 159, 161.
 Clitemestra, 140, 141, 255, 257.
 Clitia, 198.
 Clitio, 121.
 Clito, 201.
 Cloris, 197, 204.
 Cloto, 118, 234, 254, 259.
 Cnosos, 134, 145.
 Coatlicue, 587.
 Coatriscie, 597.
 Cócalo, 266.
 Cocito, 236, 236, 237, 237.
 Cogaz, 642.
 Colo-colo, 602.
 Colpias, 107.
 Compitalia, 283.
 Conan, 319.
 Conchobar, 315, 316, 318.
 Concordia, 286.
 Conde del Viento. V. Fong-po.
 Confucio, 519, 520, 533.
 Conlaech (Carthon), 320.
 Conn, 319.
 Conor (Cairbar), 320.
 Consualia, 279, 289.
 Consus, 279, 291.
 Cooley (o Cualigne), 315.
 — Toro de, 316.
 Corbridge, Dios solar de, 309.
 Core. V. Perséfone.
 Coribante, 215.
 Coribantes, Los, 161, 215.
 Coricia, 156.
 Cormac, 319.
 Coronis, 157, 203, 233.
 Cortejos divinos de Yazilikaya, 108.
 Cosechas, Dios de las, 537.
 Così, 640.
 Coti, 642.
 Cotis (o Cotito), 226.
 Cotito. V. Cotis.
 Coxcoxtli, 593.
 Çraddha, 475.
 Crateis, 211.
 Cratos, 126, 236.
 Creación del hombre, 124.
 Creneas, Las, 213.
 Creonte, 242, 258, 263.
 Crepitus, 574.
 Cresfontes, 248.
 Creta (toro), 244.
 Creteo, 191.
 Creusa (o Glauce), 157, 251, 263.
 Çri, 481, 482.
 Crío, 115, 118.
 Crisaor, 190, 254.
 Crise, 172.
 Crisipo, 254.
 Crisis, 155.
 Crono (o Saturno), 108, 109, 114, 115, 115, 118, 119, 120, 120, 125, 127, 135, 142, 178, 180, 188, 193, 194, 198, 214, 216, 224, 226, 227, 237, 239, 266, 269, 276, 276, 292.
 Crotopo, 157.
 Cruces lituanas, 406, 407.
 Cruz gamada, 336, 338.
 Cualigne. V. Cooley.
 Cuchavira, 596.
 Cuerno de la abundancia, 222.
 Cuchulain (Clessamor) (o Setanta), 299, 315, 316, 317-319.
 Cucumunich, 586.

Cukulcan, 593.
Culann, 316.
Cumball (Cul), 316, 319.
Cumulus, 319.
Cupido. V. Eros.
Curetes, Los, 119, 136, 215, 227, 260.
Cuycha, 598.
Cyavana, 455.

D

Daçaratha, 507, 509.
Dáctilos, Los, 177.
Dadhyan, 477.
Daevas, Los, 436, 437.
Dafne, 156, 158, 212.
Dafnis, 170, 232.
Dagde (o Math), 310, 313, 314.
Dagon, 108, 109.
Dai-itoku-Myoo, 566, 566.
Daikoku, 571.
Dainichi Nyorai, 564.
Daire Donu, 319.
Dajbog, 378, 379.
Dakeha, 460, 464.
Damaseo, 224.
Damgalunna. V. Ninki.
Damkina. V. Ninki.
Dana, 311.
Danae, 138, 140, 140, 253.
Danaiides, Las, 240, 252.
Dánao, 149, 191, 220, 253.
Danichi Myoo, 566.
Daniel, 101.
Danu (o Donu, o Don), 307, 308, 310, 311, 314-316, 319.
Dárdano, 135, 149.
Datan, 386.
Daunus, 261.
Dea, 230.
— Día, 272.
Dechtire, 316.
Dedallón, 202.
Dédalo, 156, 265, 265, 266.
De Dannan Eriu, 313, 314.
Deer Park, Alincaciones de, 311.
Deidré (Durtula), 320.
Deifobe, 208.
Deimos (el Temor), 170.
Deir el Bahari, Templo de, 34.
Delfos, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 157, 160, 165, 194, 242, 246, 248, 254, 257, 260.
— Trípode de, 157.
Demarus, 108, 109.
Demavend, Monte, 438.
Deméter (o Ceres), 119, 121, 128, 134, 160, 175, 178, 190, 191, 198, 215, 216, 217, 217, 220, 226, 236-238, 251, 254, 264, 270, 279, 281, 292, 304, 307, 409.
— Erinis, 239.
Demódoco, 240.
Demofonte, 218, 248.
Demonios, 463, 464, 465.
Desagradable, 618.
Despoina, 189, 217.
Destino, El. V. Moros.
Deucalión, 126, 140, 191.
Devadatta, 488, 493.

Devaki, 504.
Devana. V. Diwica.
Devananda, 481.
Devas, 464.
Deyanira, 211, 224, 247.
Deyón, 211.
Déyone (o Acacálide), 156, 170.
Deyoneo, 230.
Dhata, 461.
Dhrtarasttra, 532.
Dhyani-Bodhisattas, 495.
Dhyani-Budas, Los, 495, 497.
Día, 140, 196, 198.
Diana, 273, 281, 292, 391. V. también Artemis.
Diancecht, 311, 313.
Diarmaid (Derma), 319.
Dice, 134, 235.
Dicte, Monte, 119.
Dictina, 112.
Dictis, 138.
Dido, 289.
Dievai, Los, 412.
Dievaitis, Las, 412.
Diwica (o Devana, o Dziewona), 391.
Dimante, 218.
Diomedes, 146, 149, 161, 172, 182, 195, 244, 257, 260, 261.
Dión, 224.
Dione (o Baltis), 108, 129, 133, 180, 293.
Dionisias, 221.
Dioniso (o Baco), 118, 121, 128, 131, 139, 143, 162, 166, 173, 175, 189, 197, 203, 204, 207, 208, 215, 219, 220, 221, 221, 222, 222, 223, 224, 224, 225, 226, 226, 227, 227, 228, 230, 233, 243, 249, 255, 258, 259, 495, 511.
— Templo de, 225.
Dios eslavo, 375.
— — de Pollawa, 382.
— fenicio, 102.
— — de Djazzin, 101.
— galo, 299.
— de los granos, 49.
— del mar, 49.
— de la tempestad, 107.
Dios-toro, Cabeza de toro simbolizando el, 113.
Dios tricéfalo, 318.
Diosa del árbol, 112.
— del brote de las flores, 49.
— de la felicidad, 49.
Diosa-Madre, La, 304.
Diosa de la ofrenda, 49.
— de las serpientes, 113.
— de la vegetación, 77.
Diosas desnudas primitivas, 74.
Dioscuros, Los, 250, 255, 256, 256, 256, 263.
Dioses, y de los gigantes, Combate de los, 120, 121, 122, 123.
— Ocaso de los, 360.
Dipankara, 495.
Dirco, 258.
Discordia, La. V. Éride.
Distraz mágico, 4.

Dis Pater, 282, 296, 303, 303, 304, 307.
Djann, 448.
Djed, 21.
Doble mágico, 625.
Dodona, 132, 133, 180, 203, 222, 263.
Dogoda, 381.
Dök, 624.
Domania (o Domovikha), 383.
Domnu, 613.
Domovikha. V. Domania.
Domovoi, 381, 382, 383.
Don. V. Dann.
Donar Thor, 334, 334, 335, 335, 336, 336, 337, 337, 338, 339, 339, 340, 349, 341-345, 345, 346, 348, 352, 353, 356, 358, 362-364, 370, 373.
Doncella Inmortal Ho, La. Véase Ho-sien-ku.
Donu. V. Danu.
Dóride, 118, 206.
Doro, 157.
Dosojin, Los, 559.
Dowth, Túmulo de, 307.
Drachenfels, 372.
Dragón del fuego, 582.
Draupoir, 345, 352, 370.
Dríades, Las, 231.
Driante, 225.
Driope, 170, 228.
Drujs, Los, 436.
Druva, 500.
Drystan (Tristán), 312.
Duamutef (o Tuemutef, o Tiumautif), 52, 53, 61.
Dudym, 47.
Dugmai, 385.
Dumias, 297.
Dumuzi. V. Tanmuz.
Dumsagga, 80.
Durasrobo, 441.
Durga, 452, 463, 465, 465, 473, 513.
Durvasas, 502, 507.
Dvorovoi, 383.
Dwyn (Dwynwen), 311.
Dylán, 312.
Dziewona. V. Diwica.

E

Ea (o Enki), 64-66, 68, 69, 70, 75, 78, 79, 80, 80, 81, 82, 84, 86, 93, 113.
Eabani. V. Enkidu.
Éaco, 135, 193, 239, 261.
Eanna, La Santa, 87.
Ebisu, 571.
Ebo, 652.
Ecalchol, 595.
Echua, 593.
Eco, 218, 231, 232, 232.
Edda, 321, 323, 323, 335, 345, 353, 359, 360.
Edimu, Los, 83.
Eetes, 198, 199, 263.
Eeyekalduk, 577.
Efiates, 121, 122, 123, 154, 171.
Egeo, Monte, 119.
Egeón, 143.

- Egeria, 280.
 Eggther, 361.
 Égida, La, 119, 122, 146, 171, 175, 292.
 Egina, 135, 212, 239, 252.
 Egipto, 192, 240, 253.
 Egir, 345, 345, 346, 373.
 Egisto, 255, 257.
 Egle, 140, 186, 234, 234.
 Ehecatonatiuh, 593.
 Eithinoha, 580.
 El, 96, 97-102, 108.
 Elara, 140.
 Elat, 97.
 Elatha, 313.
 Electra, 118, 135, 149, 194, 196, 258.
 Electrión, 241.
 Electrione, 199.
 Eleusinas, 220.
 Eleusis, 220.
 Elfos, Los, 369, 370.
 El Lat, 445.
 Eliseo, El (o Campos Elíseos), 203, 236, 239, 258.
 Elli, 341.
 El-Makun, 445.
 El-'Ozza, 445.
 Emakong, 622, 634.
 Emación, 202, 246.
 Emer, 317.
 Emma-hoo, 567, 568.
 Emolumentos, Dios de los. Véase Lu-sing.
 Emperadores de los Cinco Picos, 527.
 Encantamiento amoroso, 6.
 Encelado, 122, 122, 146, 147.
 Endimión, 200, 200, 259.
 Eneo, 150, 181, 183, 195, 289, 290.
 Engaña-Coyotes, 585.
 Enhor. V. Onuris.
 Enhuri. V. Onuris.
 Enio, 171.
 Enipeo, 191.
 Enki. V. Ea.
 Enkidu (o Eebani), 66, 81, 88-91, 91.
 Enlil, 65, 67, 76.
 Enna, 170.
 Ennugi, 78, 79.
 Enopión, 175, 203, 224.
 Eo, 197.
 Eolo, 204, 251.
 Eón, 107.
 Eoo, 198.
 Eos (o la Aurora), 119, 128, 201, 202, 202, 203, 251.
 Épafo, 119, 136, 199, 253.
 Epigonos, Los, 261.
 Epimeteo, 118, 124, 126.
 Epíone, 234, 234.
 Épito, 192.
 Epona, 297, 297.
 Epopeo, 136, 258.
 Equenais, 232.
 Equidna, 136, 204, 211, 236, 242.
 Equínades, 211.
 Equino, 211.
 Erato, 158-161.
 Erebo, 114, 125, 185, 202, 275.
 Erech, 74, 86-91.
 Erecteo, 157, 203, 263.
 Ereshkigal, 74, 75, 79, 82.
 Ergino, 212.
 Érice, 245.
 Erictón, 196.
 Erictonio, 117, 140, 203, 251.
 Eridano, 199, 245.
 Éride (o la Discordia), 118, 170, 181, 235.
 Erígone, 224.
 Erimanto, Jabalí de, 242, 243.
 Erinias, Las (o Furias), 115, 183, 217, 239, 240, 255, 260.
 Erisictón, 191.
 Eriteis, 202.
 Eriu, 314.
 Eros (o Cupido), 114, 116, 161, 183, 184, 185, 185, 186, 195, 495.
 Erse, 200.
 Esagit, El, 70, 71.
 Escamandro (o Janto), 213.
 Escila, 189, 208, 210, 211.
 — hija de Neso, 265.
 Esciroforias, Las, 145.
 Escirón, 249.
 Esculapio, 291, 301. V. también Asclepio.
 Esfero, 190.
 Esfinge, 258, 259.
 Eshmún, 105, 109.
 Esón, 262.
 Espanto, El. V. Fobo.
 Esparta, 255.
 Espartoi, Los, 257.
 Espíritu protector, Figura de, 624.
 Espíritus malos, 575.
 Essyelt (Yseult), 312.
 Estáfilo, 224.
 Estenebea, 252, 253.
 Esténelo, 242.
 Esteno, 253.
 Estérope, 203.
 Estéropes, 115, 117, 176, 177.
 Éstige, 118, 130, 160, 195, 199, 207, 236.
 Estinfalo, 142, 146.
 — Aves del lago de, 244.
 Estrella brillante, 585.
 — de la mañana, 583, 584.
 — de la muerte, 585.
 — polar, 585.
 — del Sur, 586.
 Estrimón, 161, 245.
 Esus, 299, 300, 303.
 Etalia, 175, 176.
 Etana, 84, 85.
 Eteocles, 259.
 Éter, 114, 118, 127.
 Etna (Océánida), 174-176.
 Etniu, 313.
 Etolo, 259.
 Etra, 190, 191, 192, 203, 249.
 Etrah (o Terah), 101, 103.
 Etusa, 190.
 Eudora, 203.
 Eufemo, 191.
 Eufrosine, 188.
 Eul-lang, 538.
 Euménides, Las, 186, 235, 239, 240.
 Eumólpidas, 251.
 Eumolpo, 190, 251, 264.
 Eunomia, 134, 196, 197.
 Éunomo, 247.
 Euriale, 202, 253.
 Euribia, 118.
 Euribra, 118.
 Euridice, 169, 169, 229, 264.
 Eurifaesa, 200.
 Eurinome, 134, 173, 186, 198, 207.
 Eurípilo, 190, 247.
 Eurípilo, hijo de Astipalea, 190.
 Euristeo, 242, 244, 246, 248, 254.
 Éurite, 192.
 Euritién, 231, 245, 261.
 Éurito, 155, 225, 246, 248.
 Euro, 204.
 Europa, 111, 139, 139, 140, 190, 191, 238, 239, 257, 265.
 Eurotas, 212, 214, 255.
 Eus-os, 15.
 Euterpe, 158, 161.
 Evadne, 158, 192.
 Evandro, 281, 286.
 Evantes, 224.
 Evua, 650.
 Exámenes, Dios de los. V. K'ei-sing.
 Ex-voto fenicio, 99.
 Eznap, El, 69.

F

- Fa, 653.
 Faenna, 186.
 Faetonte, 182, 198, 199, 202, 244.
 Faetusa, 198, 199.
 Fafnir, 332, 370, 373.
 Fal, 313.
 Famien, 651.
 Fand, 317, 318.
 Fanes, 118.
 Fan K'uai, 537.
 Faraón, 56.
 Farbaudi, 343.
 Fatae, 305.
 Fátima, 446, 447.
 Fauna (o Bona Dea), 278, 302.
 Fauno (o Luperco), 278, 278.
 Fáustulo, 283, 289.
 Fea, 249.
 Febe, 115, 118, 135, 152. V. también Selene.
 Febele, 647.
 Febo. V. Apolo.
 Februs, 248.
 Fedra, 183, 250.
 Felicidad, Dios de la. V. Fu-sing.
 — Dioses de la, 525, 525.
 Fene, 170.
 Fenians, Los, 318, 319.
 Fénix, El ave, 59.
 — (o Agenor), 139, 257, 258.
 Fenrir, 342, 355, 360-363, 373.
 Feralia, 283.
 Ferdiad, 317.
 Fergus, 317.
 Feridún, 436, 440, 441, 441, 442, 444.
 Feronia, 280.
 Fetiches, 644, 647, 648, 650, 653.
 Fides, 285.
 Fidius (Deus), 285, 286.

Filácides, 156.
 Filae, Templo de, 20, 20.
 Filamón, 156, 264.
 Filandro, 156.
 Filato, 219.
 Filio, 157.
 Filoctetes, 176, 234, 218.
 Filomena, 251.
 Filónome, 192.
 Finnillua, 342.
 Find (Flonn, o Finn), 302, 319, 320.
 Fineo, 203, 305.
 Franck, 441.
 Flegelonte, 236, 210.
 Flegias, 157, 172, 233.
 Flegonte, 198.
 Flegra, 120.
 Flora, 197, 279, 280, 280.
 Floralla, 279.
 Fobo (o el Espanto), 170.
 Foco, 207, 261.
 Folkvang, 357.
 Folo, 230, 243.
 Fomagata (o Thomagata), 596.
 Fomore, 313.
 Fong-po (Conde del Viento), 523.
 Fong-p'o-p'o (o La Señora del Viento), 523.
 Fong-tu, 543.
 Fontani, 280.
 Forbante, 155.
 Fórcine, 118, 202, 208, 211, 253.
 Foroneo, 136, 142.
 Fortuna, 283, 284, 284.
 — La. V. Tique.
 Fósforo, 202.
 Fotla, 314.
 Fraude, El, 118.
 Fravachis, Los, 435, 436.
 Fravák, 438.
 Fravákahn, 438.
 Freyja, 337, 343, 347, 355, 358-361, 363, 370.
 Freyr, 329, 345, 349, 350, 351, 352, 353, 357, 358, 362, 370.
 Frigg (Frija o Frya), 332, 347, 348, 356, 357, 358, 362.
 Frixo, 262.
 Frya. V. Frigg.
 Ftia, 140.
 Fudo-Myoo, 567, 567.
 Fuego, Culto del, 405, 428, 431.
 — Dios del. V. Kagu-Zuchi.
 Fuffluns, 292.
 Fugen-Bosatsu, 564, 568.
 Fujiwara Kamalu, 572.
 Fuji Yama, 560.
 Fukaotsu, 569.
 Fuku-kensaku, Kwannon, 566.
 Fuku-Myoo, 566.
 Fukurokuju, 571.
 Funado, 559.
 Furias, Las. V. Erinias.
 Fu-sing (o Dios de la Felicidad), 525, 526.
 Fylgja, 366.

G

Gaga, 64.
 Gahongas, Los, 582.

Galahad. V. Gwalchaved.
 Galatea, 177, 207.
 Ganadería, Dios de la, 538.
 Gandayaks, Los, 582.
 Gandharvas, 473, 474, 474, 475, 515.
 Ganeça, 513, 514, 514, 515.
 Ganga, 510, 512.
 Ganimedes, 128, 134, 195, 196.
 Ga oh, 580.
 Garamante. V. Anfitemis.
 Gardaitas, 411.
 Garín, 326, 361, 363.
 Garuda, 500, 509.
 Gatumdug, 78, 80.
 Gaumata, 429.
 Gaunab, 643.
 Gauri, 513.
 Gautama, 486, 488, 488.
 Gauvain, Sir. V. Gwalchmai.
 Gayatri, 476.
 Gayomart, 437, 444, 448.
 Ge, 108.
 Gea (o Tellus), 63, 78, 114, 115-118, 118, 119, 121, 126, 133, 137, 143, 148, 156, 156, 159, 176, 180, 189, 194, 197, 199, 205, 206, 208, 214, 216, 230, 232, 236, 239, 245, 251.
 Geb (o Kebu, o Seb, o Sibú, o Sivu), 17, 18-21, 24, 25, 32 44.
 Gefju, 358.
 Geirroed, 343, 372.
 Gelanor, 253.
 Gelgudas, Castillo de, 409.
 Gendenwitha, 583.
 Genea, 107.
 Genio galo, 319.
 Genios aqueménidas, 435, 437, 438.
 — asiro-babilonios, 83-85, 87, 92.
 — volantes, 473.
 Genius (o Juno), 284, 290.
 Genos, 107.
 Gerión, 211, 245, 245, 253, 282, 286, 304.
 Gervi, 643.
 Geshtin, 78.
 Glane, 204.
 Gibil, 77, 78.
 Gles, 115, 117.
 Gigantes, Los, 115, 120, 121, 122, 123, 188, 209, 225, 238, 371.
 — Monte de los, 732.
 Gilgamés, 67, 75, 81, 84, 86, 86, 88, 89, 91, 199.
 Ginecco de Buda, 485.
 Gira, 85.
 Giwoitis, 384.
 Gjoll, 348.
 Glaucé. V. Creusa.
 Glauco, 208, 208, 211, 252.
 Göch, 437.
 Gohel, El, 556, 558.
 Golbnu. V. Govannon.
 Goll, 319.
 Gordias, 215.
 Gorgonas, Las, 118, 146, 150, 280, 233, 246, 252, 252, 253, 253.
 Gortina, 139, 140.
 Gosforth, Cruz de, 344, 346.
 Gotland, Piedra de, 362.

Govannon (o Golbnu), 313.
 Gozanze-Myoo, 567.
 Gozu-Tenno, 556.
 Graal, El Santo, 312.
 Gracias, Las. V. Cárites.
 Grainne, 319.
 Gran diosa, La, 111, 112, 112.
 — Emperador del Pico del Este (o T'al-yo-ta-ti, o T'ong-Yo-ta-ti), 527, 528, 539.
 — Espíritu. V. Kitski Manitú.
 — Estrella, La, 585, 586.
 — Liebre, La. V. Michabo.
 — Serpiente, La, 110.
 Grane, 332.
 Grayas, Las, 118, 208, 253.
 Grid, 343.
 Grifos, 109.
 Grubye (o Pergrube), 412.
 Guabancex, 595.
 Guatauva, 595.
 Gucumatz, 594.
 Guba, 77.
 Gudea, 67, 69, 81.
 — Estela de, 71.
 Guesa, 597.
 Gula, 78, 81.
 Gullveig, 350, 361.
 Gumum-Banda, 78.
 Gundari-Myoo, 567.
 Gungnir, 330, 344, 362, 370.
 Gunnlod, 334.
 Gunnodoyak, 580.
 Gunther, 370.
 Gurchi, 650.
 Guskinbanda, 81.
 Gwakwo, 568.
 Gwalchaved (o Galahad), 312.
 Gwalchmai (o Sir Gauvain), 312.
 Gwenhwyar (Ginebra), 312.
 Gwydion, 307, 312.
 Gwyn, 319.
 Gylfi, 358.
 Gymir, 352.

H

Hachiman. V. Ojin.
 Hadad, 97, 100, 105, 110.
 Hadding, 330.
 Hades (o Plutón), 118, 127, 155, 169, 176, 188, 199, 203, 210, 214, 217, 219, 233, 236, 237 a 239, 246, 252, 256, 264, 282.
 Hadul, 583.
 Hagen, 369, 370.
 Hagia-Tríada, Sarcófago de, 114.
 Hagno, 213.
 Hakea, 613.
 Halirrotio, 172, 192.
 Halosina, 207.
 Hamadriades, Las, 231.
 Hammars, Piedra funeraria de, 341.
 Ha-Mori, 560.
 Hani-Yasu-no-Kami, 560.
 Hanning, Piedra rúnica de, 335.
 Hanuman, 506, 509.
 Han Siang-tseu, 534, 535, 536.
 Han Tchong-li, 534, 535, 535.
 Hanua, 623.

- Haochyangha. V. Huscheng.
 Haoma, El, 428.
 Hapi, 49, 61.
 — hijo de Horo, 52, 53.
 Hapikern, 594.
 Haraktes (o Re Harakti), 16, 16, 26, 38.
 Harbard, 335.
 Hari-Hara, 516, 516.
 Harinagameci, 481.
 Hariti, 499.
 Harmakhis (u Hor-makhet), 27, 28.
 Harmonía, 172, 175, 183, 285.
 Haroeris (u Horo el antiguo), 23-25, 26, 26.
 Hárpale, 192.
 Harpias, Las, 118, 183, 194, 203, 204, 205.
 Harpina, 172.
 Harpócrates. V. Harsiesis.
 Harsiesis (o Harpócrates), 26, 27, 28, 30.
 Harsomtus, 30, 47.
 Hasán, 446, 447.
 Hasisu, 100.
 Hathyr. V. Hator.
 Hator (o Hathyr o Athor, o Athyr, o Nut), 11, 13, 13, 15, 21, 23, 29, 29, 30, 31, 46, 53, 69, 61, 95, 105.
 Hators, Los, 50.
 Hatto, 364.
 Haubas, 445.
 Haya-ji (o Haya-Tsu-miji-no-Kami), 557.
 Ha-Yama-Tsu-Mi, 558.
 Haya-Tsu-miji-no-Kami. V. Haya-ji.
 Hay-Tau, 78, 95, 104.
 Heb. V. Neheb.
 Hebe, 128, 142, 195, 195, 196, 248.
 Hécate, 128, 162, 169, 208, 218, 238, 283.
 Hecatonquiros (o Centimanos), 115, 117, 120.
 Hechizo, 5.
 Héctor, 169, 257, 262.
 Hefesto (o Vulcano), 108, 121, 126, 128, 140, 142, 145, 148, 153, 161, 171, 172, 173, 173, 174, 174, 175, 176, 176, 177, 182, 193, 198, 203, 207, 213, 249, 251, 261, 422.
 Hegémone, 186.
 Heidrun, 328.
 Heimdall, 328, 346, 346, 347, 347, 360-363.
 Heitsi-Eibib, 642.
 Hel, 326, 348, 359.
 Hele, 262.
 Helena, 139, 141, 181, 183, 208, 250, 255, 256, 257, 257.
 Helgi, 369.
 Heliades, Las, 189, 199.
 Helicón, 160.
 Helio (el Sol), 118, 128, 147, 150, 171, 175, 186, 189, 197, 197, 198, 199, 201, 218, 238, 344.
 Helsingland, Piedra rúnica de, 355.
 Hémera, 114, 201.
 Hemíteia, 192.
 Heng-ngo. V. T'chang-ngo.
 Henir, 326, 350, 354, 364.
 Henshef. V. Arsafes.
 Hepet, 110.
 Heqet (o Hiquit), 50, 61.
 Hera (o Juno), 118, 119, 121, 123, 128, 130, 131, 132, 134, 136, 137, 139, 141, 142, 142, 143, 144, 144, 146, 148, 152, 153, 155, 170, 173-176, 176, 181, 188, 194-197, 200, 202, 203, 206-208, 211, 212, 221, 223, 227, 230-233, 238, 240, 242, 254, 248, 263.
 Heracles (o Hércules), 104, 109, 121, 122, 123, 127, 135, 140, 143, 146, 147, 147, 155, 157, 158, 165, 169, 171, 172, 175, 185, 190, 192, 196, 202, 206, 211-213, 230, 232, 235, 237, 239, 240, 241, 241, 242, 242, 243, 244, 244, 245, 246, 246, 247, 247, 248, 248, 249, 250, 254, 262-264, 301, 495.
 Heraclidas, 248.
 Hércules, 278, 286, 286, 304. V. también Heracles.
 — Farnesio, 241.
 Hermafrodito, 183, 184, 213.
 Hermanubis. V. Anubis.
 Hermes (o Mercurio), 108, 123, 124, 126, 128, 135, 136, 138, 139, 155-157, 161, 166, 166, 167, 168, 168, 169, 169, 170, 181 a 184, 194, 197, 199, 201, 219, 221, 222, 227-229, 232, 233, 236, 239, 246, 252, 254, 255, 262, 277, 300, 301.
 — Trismegisto, 108.
 Hermod, 348, 349.
 Herse, 148.
 Hesione, 140, 247.
 Héspere, 202.
 Hespérides, Las, 118, 124, 134, 146, 194, 198, 202, 206, 208, 245, 246, 246.
 Hésperis (o Héspero), 202, 245.
 Hestia (o Vesta), 118, 128, 182, 193, 193.
 — (o Aretusa), 202, 206, 207.
 Heu-tsi, 537.
 Hiacintias, Las, 158.
 Hiacinto, 158, 161.
 Híades, Las, 202, 203, 222.
 Hiante, 203.
 Higia, 234, 234.
 Hiisi, 417, 420.
 Hikohohodemi, 553.
 Hikuleo, 613.
 Hilas, 213.
 Hileo, 260.
 Hiléoras, Las, 231.
 Himeneo, 160.
 Hímero, 180, 186.
 Himeto, Monte, 201.
 Hina, 606, 609.
 Hine-nui-te-po, 610, 613.
 Hipa, 226.
 Hipaso, 225.
 Hipate, 158.
 Hiperenor, 190.
 Hiperión, 115, 118, 197, 200.
 Hipermestra, 253.
 Hipno, 238, 239, 240.
 Hipocón, 247, 255.
 Hipocrene, 160, 297.
 Hipodamia, 172, 231, 254.
 Hipólita (o Melanipe), 163, 244.
 Hipólito, Gigante, 169.
 — hijo de Antiope, 250.
 — — de Teso, 193.
 Hipónoo. V. Belerofonte.
 Hipótoo, 191.
 Hipseo, 156.
 Hipsisto, 108.
 Hipsuriano, 107.
 Hiquit. V. Heqet.
 Hiranyakacipu, 464, 466, 467, 467, 468.
 Hirax, 642.
 Hiro, 613.
 Hirpinos, Los, 280.
 Hiruko, 555.
 Hiuang-t'ien Chang-si (o Señor Supremo del Cielo sombrío), 534.
 Hiyón, 100.
 Hjalgunnar, 369.
 Hjordis, 332.
 Hochang. V. Huscheng.
 Hod, 348, 349, 356, 360, 364.
 Hoderi, 553.
 Hohodemi, 558.
 Holzgerlingen, Estatua de, 378.
 Hombre araña, 584.
 Hood, Monte, 584.
 Horas, Las, 128, 134, 142, 180, 184, 194, 196, 196, 197, 229.
 Hor Behedeti. V. Behedeti.
 Hor-makhet. V. Harmakhis.
 Hor Ur. V. Haroeris.
 Hornub, 34.
 Horo (u Horo el Joven, u Hor), 11, 13, 20, 23-25, 25, 26, 26, 27, 28, 29, 30, 33-35, 43, 48, 52-55, 57, 61.
 — Los cuatro hijos de, 52, 53, 54.
 Hosein, 446, 447.
 Hosho-Myoo, 566.
 Hosho-Nyorai, 564.
 Ho-sien-ku (o la Doncella Inmortal Ho), 535, 536.
 Hosusori, 553.
 Hrungnir, 330, 335.
 Hrym, 362.
 Huailpenyi, 602.
 Hu-chen, 537.
 Huecuvus, Los, 601.
 Hugin (Hugi), 331, 333, 340.
 Huitzilopochtli, 772, 587.
 Húmedo, 618.
 Hunabku (o Kinebaban), 593.
 Hun-Ahpu Mtye, 594.
 Hun-Ahpu-Vuch, 594.
 Huracán, 594.
 Huruig Wuhti, 586.
 Huscheng (u Hochang, u Haochyangha), 438.
 Hvare-Khchaeta, 429.
 Hvergelmir, 324, 327.

Hymir, 337, 338, 342.
Hyrieo, 190, 202.

I

Iaco Dioniso, 209, 292.
Iah. V. Aah.
Iamo, 158, 192.
Iarovit, 389.
Iaso, 260.
Iblis, 448.
Ibrahim ibn Edhem, 418.
Icario, 224, 255.
Icaro, 265, 266.
Icauno, 297.
Ida, Monte, 119, 119, 122, 155, 181
a 183, 239, 292.
Idas, 256.
Ida-ten (o Wei-t'o), 532, 569, 570.
Idmón, 157.
Ídolos, 376.
— de Bamberg, 574, 594, 596.
— de los Chibchas, 603, 630, 632
a 634.
Idótea, 208.
Idún, 344, 346, 350, 355, 358, 358.
Ifanusa, 143.
Ifiboe. V. Ifinoc.
Ificles, 140, 241, 242, 256.
Ifidamante, 246.
Ifigenia, 164.
Ifimedia, 192.
Ifinoc (o Ifiboe, o Naupídame), 199.
Ifito, 246.
Ifitime, 227.
Ifimis. V. Nefertum.
Igigi, Los, 64, 66.
Igpuplara, 603.
Ihi, 30.
Ihbrat, 86.
Ilia-Murometz, 396, 398, 398, 399,
399.
Ilion, 171, 181.
Ilitia, 142, 152, 162, 184, 222, 232, 234.
Il Khwaihem, 642.
Ilma, 419.
Ilmarinen, 415, 418, 419, 422, 425.
Ilo, 149, 196.
Iment. V. Amente.
Imig, 81.
Imhotep. V. Imutes.
Ímpetu Celeste, 580.
Imset. V. Amset.
Imutes (o Imhotep, o Imhotpu), 41,
55, 56, 58.
Inaco, 187, 191, 212, 253.
Inar, 110.
Inari, 561, 561.
Inco, 136.
Indeck, 314.
Indra, 166, 196, 390, 429, 436, 452,
453, 453, 454, 454, 455, 456,
459, 462, 463, 465, 466, 468,
471, 473, 479, 490, 494, 502
a 504, 509.
Indrani, 454, 454, 504.
Inestable, 618.
Infiernos, 80, 169, 210, 225, 226,
235, 236-239, 246, 250, 252,
264, 265, 282, 283.

Inherit. V. Onuris.
Inhert. V. Onuris.
Inmortal de los proyectos comer-
ciales, 532.
Inmortales, Los Ocho. V. Pa-Sien.
Innini, 78.
Innua, 573, 576.
Ino (o Leucótea), 143, 169, 199,
208, 222, 222, 258, 262.
Inpu. V. Anubis.
In-Shushinak, 93.
Intercesión, Escenas de, 67, 72.
Inti (o Apu-Punchau), 598, 600.
Ito, 119, 137, 138, 139, 143, 169,
199, 212, 252.
Ion, 158, 169, 251.
Ioskeha, 582.
Ipet. V. Tueris.
Irbitiga, 254.
Iredj, 442.
Irell, Danzarines sagrados de, 649.
Irene, 134, 196, 197.
Iris, 118, 128, 152, 185, 194, 194,
195, 203, 205, 219.
Irmensul, 328.
Irmimi, 88.
Isáf, 446.
Isandro, 252.
Isharra, 78.
Ishkur, 110.
Isis, 15, 18, 18, 19, 19, 20, 21, 21,
22, 22, 23, 24, 24, 26-28, 28,
29, 30, 32, 35, 46, 47, 47, 49,
50, 53, 54, 61, 136, 162, 292,
293.
Ismene, 259.
Ismenio, 156.
Ismeno, 212.
Isquis, 157.
Istar, 66, 70, 70, 71, 74, 74, 75,
78, 81, 89, 113, 180, 199, 215.
Ith, 314.
Itha, 445.
Itis, 251.
Itzamna, 593.
Ivaldir, 344.
Iwerydd, 308.
Ixdalnoh, 593.
Ixión, 140.
Izanagi, 547, 547, 548, 556, 557,
559.
Izanami, 547, 547, 548, 556, 559.

J

Jafer as-Sadiq, 447.
Jaina, Santuario de, 481.
Jalandhara, 465, 466, 468.
Jam. V. Jemschid.
Jambhala, 498.
Janamejava, 471.
Jano 269, 274, 276, 284, 292.
Janto, 204.
Janto. V. Escamandro.
Japan, 592.
Jápeto, 115, 118, 124, 127.
Jasón, 148, 256, 262, 263.
Jemschid (o Jam, o Yima), 429,
436, 439, 439, 440, 441.

Jenea, 232.
Jeyasu. V. Tosho-Daigongen.
Jikoku, 570.
Jimmu-Tenno. V. Toyo-Mike-Nu.
Jina, 481, 482.
Jingo, 560, 562.
Jizalten, 567.
Jizo-Bosatsu, 567, 568.
Joca-huva, 595.
Jord, 337.
Joven de las nuves, El. V. Yun-t'ong.
Jueces de los muertos, Los, 54.
Jug tainos, 596.
Ju-ichimen Kwannon, 566.
Jukahaimen, 415, 417, 419.
Jumala, 417, 419.
Jundei Kwannon, 566.
Juno, 266, 270, 272, 273, 275, 277,
292. V. también Hera.
Juno. V. Genius.
Junones. V. Sulevas.
Juok, 647.
Júpiter, 104, 269, 269, 270, 272,
273, 273, 274-277, 279, 280,
283-285, 299, 307, 322. V. tam-
bién Zeus.
— Amón, 109.
— galo, 302, 302, 303, 390.
— (planeta), 446, 447.
— Templo de, 267.
Jurojin, 571.
Jusas, 15.
Juto, 157.
Juventas, 285.

K

Kaaba. La, 446.
Kaarstad, Piedra rúnica de, 323.
Kaaseberga, Sepultura de, 350.
Kabhsouuf. V. Qebhsenuf.
Kabo Mandalat, 608.
Kaçyapa, 460, 495, 496.
Kadi, 81.
Kagu-hana, 568.
Kagu-Zuchi (o Dios del Fuego), 547,
559.
Kai-Kaus, 445.
Kaka-Gule, 650.
Kaleva, 415.
Kalevala, 414, 415-425.
Kalhisapi, 110.
Kall, 452, 465, 513.
Kalkin, 509.
Kalma, 422.
Kamadeva, 513, 513.
Kamado-no-Kami, 561.
Kami, 546, 554, 561.
Kami-Musubi, 551.
Kami-Nari, 556.
Kammu, 562.
Kamsa, 503.
Kamu-Nahobi, 546.
Kamu-Yamato-Ihare-Biko. V. Toyo
Mike-Nu.
Kanakamuni, 495.
Kanaloa, 606.
Kana-Yama-Hime, 558.
Kana-Yama-Kiko, 558.
Kannusshi, 558.

Kanroo, 564.
 Kantaka, 483, 485.
 Kapo, 609.
 Kara, 369.
 Karapanes, Los, 436.
 Karttikeya, 461, 514, 515.
 Kashima-no-Kami, 560.
 Kavis, Los, 436.
 Kawa-no-Kami, 558.
 Kaweh, 441.
 Kaya-nu-Hime, 559.
 Kchatram, 475.
 Kchitigarbha (o Ti-tsang), 496, 539.
 Kebu. V. Geb.
 Kedainiai, Tímulo de, 405.
 Keelut, 577.
 Kepri, 13, 16, 17, 61.
 Keres, Las, 118, 171, 234, 239.
 Keresaspa, 444.
 Keret, 101.
 Kerridwen, 311.
 Kert, Piedra de, 307.
 Kestutis, 412, 413.
 Kettu, 74.
 Khent Amenti, 20.
 Khnum (o Khnumu), 47, 47, 48, 61.
 Khol, 445.
 Khonsu, 13, 40, 41, 42, 43, 50, 61.
 Khumbaba el fuerte, 88, 89, 90.
 Khumban, 93.
 Khusor, 107, 108.
 Khwareno, 435.
 Kikimora, 384, 384.
 Kilgarvan, Menhir de, 205.
 Kilmalkedar, Menhir de, 306.
 Kilnasaggart, Menhir de, 316.
 Kinebahan. V. Hunabku.
 Kingmingoarkulluk, 577.
 Kinnaras, Los, 515.
 Kintu, 640, 641.
 Kippu-Tytto, 422.
 Kiririsha, 93.
 Kirnis, 386.
 Kishar, 63, 66.
 Kishimoin, 570.
 Kisin, 594.
 Kispu, El, 82.
 Kitski Manitu (o Gran Espiritu), 577.
 Kivik, 364.
 Kivutar, 422.
 Kobine, 617.
 Kobold, 371.
 K'oe-sing (o Dios de los exámenes), 524, 524, 525.
 Kokuro Bosatsu, 568.
 Kompira, 570.
 Kongo-Yasha-Myoo, 567.
 Kono-Hana-Sakuja-Hime, 553.
 Konori, 607.
 Koodjanuk, 576.
 Kottos, 115, 117.
 Kovas, 411.
 Kozah, 445.
 Krakoschanda, 495.
 Kremara, 386.
 Kricco, 386.
 Krimba, 385.
 Krisna, 469, 503, 503, 504, 504, 507.
 Krugis, 411.

Krukis, 384.
 Krumine, 409.
 Kuan Hing, 534.
 Kuan-ti, 533, 533, 534.
 Kuan-Yin, 496, 528, 528, 529.
 Kubera (o Kuvera), 461, 498, 515.
 K'uen-luen, 540, 542.
 Kui, 625.
 Kujaku-Myoo, 567.
 Kukailimoku, 633.
 Kuku-no-chi, 560.
 Kul, 424.
 Kullervo, 415, 418, 421.
 Kumarabhuta, 496.
 Kumbhakarna, 468.
 Kunado, 559.
 Kunda, 499.
 Kupala, 392, 393, 393, 394, 395, 400.
 Kura-Okami, 556.
 Kurukulla, 499.
 Kurupira, 603.
 Kurus, Los, 504, 507.
 Kurwaichin, 386.
 Kusor, 100, 101.
 Kuu, 419.
 Kuutar, 426.
 Kuvar, 614, 615.
 Kuvera. V. Kubera.
 Kvasir, 333.
 Kvedarna, Montículo de, 404.
 Kwangiden, 571.
 Kwannon, 564, 564, 566, 570.
 Kwomoku, 570.

L

Labdácidas, 257, 258.
 Lábdaco, 251, 258.
 Laberinto, 265, 266.
 Lacedemon, 135, 213, 255.
 Ladón, 208, 212, 217, 229, 244.
 Laeborg, Piedra rúnica de, 335.
 Laertes, 240.
 Lagamal, 93.
 Lahamu, 64.
 Laime (o Lamne), 412.
 Lakchmana, 507, 508, 508, 509.
 Lakchmi, 457, 466, 500, 502, 503.
 Lamassu, Los, 82, 82.
 Lamentación, La. V. Oizus.
 Lamia, 211.
 Lamne. V. Laime.
 Lampetia, 198.
 Lampón, 198.
 Lan T'sai-ho, 535, 535.
 Lanzadera, Dios de la, 537.
 Laodamia, 252.
 Laódice, 136.
 Laomedonte, 143, 155, 188, 196, 201, 247.
 Lao-Tse, 519, 520, 534.
 Lapitas, 231, 262.
 Laquesis, 118, 234, 259.
 Lara, 283.
 Larentalia, 289.
 Lares, Dioses, 274, 283, 291.
 Latona. V. Leto.
 Latpon, 99, 100.
 Laulaati, 607.
 Lawkapatim, 386.

Layo, 258, 259.
 Learco, 208.
 Leb. V. Geb.
 Lechachikha, 385.
 Lechi, 385, 385, 386, 391.
 Lechonki, Los, 385.
 Lectisterna, 292.
 Leda, 139, 140, 141, 255.
 Le-eyo, 641.
 Legba, 653.
 Lei-Kong, 522.
 Lélege, 255.
 Lemminkainen, 415, 416, 418, 420, 420.
 Lempo, 420.
 Lemuria, 283.
 Leneas, Las, 221.
 Lerna, Hidra de, 242, 242.
 Lete, 187, 236.
 Leto (o Latona), 118, 128, 140, 143, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 162, 163, 165, 168, 240, 258.
 Letras, Dios de las. V. Wen T'chang.
 Leuce, 237.
 Leuceipe, 225, 256, 256.
 Leucótea. V. Ino.
 Libación, Escena de, 78.
 Libano, 107.
 Libanza, 645.
 Liber, 270.
 — Pater, 279, 292.
 Libera, 279.
 Liberalia, 279.
 Libia, 192.
 Libitina, 283.
 Libros sibílicos, 292, 293.
 Licaón, 136.
 Licas, 248.
 Lice, 232.
 Liceo, Monte, 131, 132, 213, 214, 228.
 Lico, 136, 190, 258, 261.
 Licomede, 251, 262.
 Licoreo, 156.
 Linceo, 253, 256, 257.
 Linco, 219.
 Linksmine, 411.
 Lino, 157, 161, 242.
 Liparo, 204.
 Lips, 107.
 Lir, 314.
 Liriope, 212.
 Lisa, 242.
 Lisipe, 143.
 Litae, 235.
 Litiersis, 246.
 Loa, 619, 626.
 Locris, 136, 140.
 Lodur, 326.
 Logi, 340, 341, 373.
 Loki, 337-339, 339, 340, 341, 342, 343, 343, 344, 344, 345, 345, 346-350, 354, 355, 357-359, 361, 362, 364, 370, 373.
 Lompsalo, 426.
 Longevidad, Dios de la. V. Cheu-sing.
 Lono. V. Rongo.
 Lonwang (o los reyes-dragones), 523, 524.

Lota, 613.
 Lotchia (Locha), 613.
 Loughcrew, Túmulo de, 314.
 Lough Gill, 311.
 Louth, Dolmen del condado de, 306.
 Loviatar, 422.
 Ludi megalenses, 293.
 -- piscatorii, 285.
 -- plebei, 273.
 -- romani, 273.
 Lugh (Lug), 308, 313, 314, 316, 318.
 Luhí, 415, 415, 418.
 Lukelong, 616.
 Luna (dios). V. T'chang-ngo.
 Lund, Piedra rúnica de, 353.
 Luonnotar, 419, 420.
 Lu-Pan, 537.
 Lupercales, 278.
 Luperco. V. Fauno.
 Lu-sing (o Dios de los emolumentos), 526, 526.
 Lu-Tong-pin, 535, 541.
 Luz, 618.
 -- del día, 618.
 -- de larga duración, 618.

LL

Lieu (Lew), 308, 312.
 Lludd (o Nudd o Nudda), 307, 310.
 Llyr (Ler), 308-311.

M

Ma. V. Maat.
 Má, 293.
 Maan-Eno, 424.
 Maat (o Mait, o Ma), 10, 34, 53, 55, 57.
 Macachera, 603.
 Macaón, 233, 234.
 Macha, 310, 316.
 Machya, 437.
 Machyoi, 437.
 Macris, 134, 142, 222.
 Madb (Mab), 316, 317.
 Mader-Acha, 425.
 Mader-Akka, 425.
 Madre de Mannu, 420.
 -- de las máscaras de Barna, 651.
 -- de Metsola, 420.
 Madre de los relámpagos. V. Tien-Nu.
 Madre-tierra-húmeda. V. Mati-Syra-Zemlia.
 Madres, Las (o Matronae), 304, 305.
 Maclar, Lago, 357, 358.
 Mafuiké, 606.
 Magia de caza, 2, 3, 4, 6.
 -- de fecundidad, 1, 1, 4, 5, 7.
 -- de guerra, 4, 5.
 Mag-Mel, 317.
 Magni, 337.
 Mago, 108.
 Magos, V. Camanes.
 Mah, 429.
 Mahanama, 484.
 Mahaprajapati, 483, 490.
 Mahavira, 481.
 Maheçyara, 496.
 Mahoma, 446, 447.

Mahosi, 61.
 Mahrkusha, 439.
 Mahu (o Mao), 653.
 Maira, 224.
 -- El Araucano, 604.
 Maira-ata (o Sommay), 602, 603.
 Maire-Monan, 602.
 Mait. V. Maat.
 Maitreya, 440, 491, 496, 496, 509.
 Mamma Cocha, 600.
 -- Quilla, 598.
 Mami, 79, 80.
 Ma-Mien (Cara de caballo), 539.
 Manannan (o Manawyddan), 308, 309, 314, 317-319.
 -- Tumba de, 310.
 Manat, 445.
 Manco-Capac. V. Pirrhua-Manco.
 Manes (dioses), 282, 283, 284.
 -- oceánicos, 611, 612.
 Mani, 433.
 Mania, 283.
 Manitu, 80, 91.
 Mannus, 326.
 Manto, 150.
 Manu (o Svayambhuva, o Viraj), 476, 478, 501.
 Manús, Los, 477.
 Mañjugri, 496, 499, 499.
 Mao. V. Mahu.
 Mao-Ying, 528.
 Mara, 487.
 March (Mark), 312.
 Marduk, 63-67, 69, 69, 70, 70, 72, 79-82, 92. V. también Bel Marduk.
 Marica, 278, 507.
 Marishi-ten, 570.
 Marit Sakro. V. Mertseger.
 Marsias, 149, 156, 156, 215, 228.
 Marte, 266, 270, 270, 271, 272, 272, 274, 275, 284, 291, 300, 305, 322, 341. V. también Ares.
 -- galo, 302, 303.
 -- (planeta), 446, 447.
 Maruts, Los, 472.
 Marzanna, 386.
 Masaka-Yama Tsu Mi, 558.
 Masaya, 595.
 Máscaras (de madera), 573.
 -- de ceremonias, 608, 617.
 -- de concha de tortuga, 616.
 -- (Congo), 645, 646, 651-653.
 -- en Kanaga, Danza de, 649.
 Maskhonit. V. Meskhenet.
 Massim-Biambe, 647.
 Mataia, 627.
 Mata-ora, 635.
 Matariçvan, 459, 478.
 Matergabia, 385.
 Math. V. Dagde.
 Mati-Syra-Zemlia (o Madre-tierra-húmeda), 379, 381.
 Matronae. V. Madres, Las.
 Matronalia, 274.
 Maui, 615, 619, 623, 626, 628, 634.
 Maui-Tikitiki, 607.
 Maurels, Estatua-menhir de los, 296.
 Maya, 135, 168, 169, 203, 275, 278.
 Mâyá, 483, 483.

Meandro, 197, 213.
 Mebeli, 647.
 Medea, 183, 249, 263.
 Medrawt (o Sir Mordre), 312.
 Medusa, 146, 190, 254.
 Mégara, 242.
 Megera, 239.
 Mehiläinen, 417.
 Mehit, 17, 61.
 Meh-U'rl, 46.
 Meiji, 562.
 Melampo, 144, 201.
 Melanipe. V. Hipólita.
 Melcagro, 172, 246, 259, 260, 261, 261, 263.
 Melete, 158.
 Melia, 156, 192.
 Melfades, Las, 115.
 Melicertes, 258.
 Melicertes-Palemón, 208.
 Melisa, 121.
 Melishipak, 69.
 Meliseo, 119.
 Melpómene, 158, 160, 160.
 Melqart (Baal), 104, 108, 109.
 Memnón, 202, 246.
 Ménades, 222, 224, 225, 226, 227, 228.
 Menchen (o Dios de las puertas), 530, 531, 531, 532.
 Mendes. V. Bendedet.
 Mene. V. Selene.
 Menecio, 118, 124.
 Menelao, 181, 208, 234, 240, 255-257.
 Meng, 541.
 -- T'ien, 537.
 Menhires, 295, 296, 306, 311, 312, 316.
 Mentor, 147.
 Mentu (o Mont), 35, 35, 37, 38, 38, 41, 57, 61.
 Menuo, 406.
 Mera, 136.
 Mercurio, 266, 277, 277, 281, 291, 292, 296, 297, 305. V. también Hermes.
 -- galo, 296, 298, 300, 301, 302, 303, 305, 309, 322, 329, 330.
 -- (planeta), 446, 447.
 -- Templo de, 301.
 Mercin. V. Myrddin.
 Mérope, 199.
 -- hija de Pan, 203, 211.
 -- hija de Pandáreo, 183.
 Mertseger (o Marit Sakro), 53, 53, 54, 61.
 Meru Ur. V. Mnevis.
 Mese, 158.
 Mesharu, 74.
 Meshlamtaea, 78.
 Meskhenet (o Meskhent o Maskhonit), 50.
 Messiatz, 379.
 Mestra, 191.
 Metanira, 218.
 Metis (o la Sabiduría), 118, 119, 133, 134, 145, 188.
 Meuler, 602.
 Meyi, 562.
 Meztlí, 592.

- Miach, 313.
 Michabo (o la Gran Liebre), 578, 579.
 Mictantéot, 595.
 Mictlancihault, 593.
 Mictlantecuhli, 592, 593.
 Mida Myoo, 566.
 Midas, 156, 215, 216.
 Mider (Medyr), 310.
 Midgard, 325, 326, 337, 338, 339, 341, 359, 362, 373.
 Míhrab, 442, 443.
 Mi-huen-t'ang (o Caldo del Olvido), 541.
 Mijo (príncipe), 537, 537.
 Mikula, 396, 397, 398.
 Milanio, 260.
 Mile, 314.
 Míleto, 156.
 Millikki, 420.
 Mimante, 121.
 Mimir, 327, 333, 334, 350, 354, 367, 373.
 Min (o Minu), 38, 48, 48.
 Minepa, 640.
 Minerva, 266, 273, 276, 277, 277, 292. V. también Atenea.
 — gala, 302.
 Mintades, Las, 225.
 Minias, 225.
 Mínoas, 113, 139, 156, 157, 170, 201, 224, 239, 244, 250, 264, 265, 266.
 Minotauro, El, 111, 113, 249, 250, 250, 264, 265, 265.
 Mínte, 237.
 Minu. V. Min.
 Minucher, 441, 442, 443, 443.
 Mirmídonos, 261.
 Miroku Bosatsu, 566.
 Mirra, 183.
 Mírtilo, 170, 254.
 Miru, 613.
 Miru-me, 568.
 Misme, 219.
 Misor, 108.
 Mithra-Sraocha-Rachnu, 435.
 Mitla, Templo de, 587.
 Mitra, 293, 429, 432, 433, 434, 454, 455, 460, 461, 463, 496.
 Mixca, 595.
 Miyajuna, Torii del templo de, 555.
 Mjólnir, 336, 338.
 Mneme, 158.
 Mnemósine, 115, 134, 160.
 Mnesicles, 149.
 Mnevis (o Meru Ur), 16, 57, 58.
 Modeina, 386.
 Modi, 337.
 Mohamed-el-Bagir, 447.
 Mohamed-al-Mahdi, 447.
 Mohamed-at-Tagl, 447.
 Moiras, Las (o Parcas), 128, 130, 134, 194, 234, 239, 368.
 Mokoch, 386.
 Mo-li, 532.
 Molíone, 192.
 Molíonidas, Los, 192, 247.
 Molpo, 210.
 Momo (o la Alegría burlona), 118.
 Monan, 602.
 Monju Bosatsu, 568.
 Mont. V. Mentu.
 Montículo sagrado en Kvedarna, 404.
 Mordre (sir). V. Medrawt.
 Morfeo, 239.
 Morna, 319.
 Mo-rofrog, 606.
 Moros (o el Destino), 118, 130.
 Morrigu (Morrigain, o Morrigane), 310, 317.
 Mot (o Mot-eb-Shur), 97, 98-100, 102, 104, 106, 110.
 Mot-eb-Shur. V. Mot.
 Mucilinda, 487, 491.
 Muerte, La, 109, 118.
 Muertos, Culto de los, 6, 9.
 Muluku, 640.
 Mummu, 64.
 Munin, 331, 333.
 Mu-no-Kami, 558.
 Murallas y Fosos, Dios de las. Véase T'cheng-hoang.
 Muryoju, 564.
 Muryoko, 564.
 Musa-al-Kazlim, 447.
 Musas, Las, 128, 134, 156, 158, 159, 160, 160, 161, 165, 210, 222, 264.
 Muspellsheim, 324, 325.
 Mut, 40, 41, 61, 109.
 Myoken, 556.
 Myoo, 566.
 Myrddin (o Merein), 312.
- N**
- Nabaeo, 615.
 Nabu, 79, 81.
 Nagas, Los, 470, 470.
 Naginis, 470, 470-472.
 Nah-hunte, 93.
 Nai-ho, 541.
 Naíla, 446.
 Nai-no-Kami, 557.
 Nais, 227.
 Naka-Yama-Tsu-Mi, 558.
 Nakki, 425.
 Nala, 508.
 Nampe, 651.
 Namtaru, 75, 81, 82.
 Nanda, 491, 492.
 Nandi, 510.
 Nannar. V. Sin.
 Nantosuelta. V. Silvana.
 Napeas, Las, 231.
 Narasimha, 466, 467, 468.
 Narayana, 496, 516.
 Narciso, 212, 232, 232.
 Na Reau, 620.
 Naruau, 617.
 Naruti, 93.
 Nasatyas, Los (o Aevins), 429, 455.
 Nasr, 445.
 Nataraja, 510, 510, 511.
 Naupídame. V. Ifinoe.
 Nauplio, 191.
 Naxos, 225.
 Náyades, 213.
 Ndríananahang, 638.
 Neanto, 264.
 Nebet Hotep, 15.
 Nebt Heb. V. Neftis.
 Neda, 159.
 Neera, 140, 199.
 Nefer Hor, 34.
 Nefertiti, 37.
 Nefertum (o Nofretum, o Nofirtumu, o Iftimis), 44, 44, 45, 56, 61.
 Neft (o Nit), 43, 46, 48, 52, 53.
 Neftis (o Nebt Heb), 15, 18, 18, 23, 24, 24, 25, 30, 32, 47, 50, 52, 53, 54.
 Nega, 95.
 Nehebka, 61.
 Nehch (o Heh), 55.
 Nehmauit, 34.
 Nekhbet (o Nekhabit), 35, 35, 36, 50, 61.
 Neleo, 191.
 Nemausus, 297, 304.
 Nemea, León de, 242, 242, 269.
 Némesis, 118, 128, 234, 235, 235.
 Nemi, Templo de, 281.
 Nemon, 310.
 Nenaumir, 641.
 Ne-no-Kuni, 546.
 Neoptólemo, 120.
 Nepelle, 624.
 Neptunalia, 280.
 Neptuno, 280, 292. V. también Posidón.
 Nereidas, Las, 118, 193, 206, 207, 208, 254, 261.
 Nereo, 118, 127, 173, 189, 206, 206, 209, 245.
 Nergal, 82, 88, 92.
 Nerthus, 350, 358, 359.
 Neso, 248.
 Nestor, 202, 234.
 Net, 46.
 Nete, 158.
 Neucatacoa, 596.
 Neut. V. Nut.
 New Grange, Túmulo de, 308.
 Ngahue, 613.
 Ngai, 640.
 Ngao Chen, 524.
 Ngao-Juen, 524.
 Ngao Kin, 524.
 Ngao-Kuang, 524.
 Ngendei, 607-609, 613.
 Ngi, 645.
 Nguruvilu, 602.
 Ngworekara, 644.
 Níameh, 319.
 Nibelungo, 370, 373.
 Nice, 236.
 Nictco, 136.
 Nidhogg, 328, 360, 367.
 Nie-king-t'ai, 541.
 Niffenheim (o Niffhel), 323-327.
 Niffhel. V. Niffenheim.
 Nijola, 409.
 Nijuhashi Bushu, 570.
 Nikkwo, 568.
 Nílo (dios), 49.
 Nina, 599.

Nina (la Señora de las aguas), 78, 81.
 Ninazu, 78.
 Ninfas, Las, 118, 158, 187, 213, 214, 227, 231, 280, 305.
 Ningal, 72.
 Nin-Girsu. V. Nin-Urta.
 Nin-Gishzida, 79, 86.
 Ninharsag. V. Ninlil.
 Nin-ib. V. Nin-Urta.
 Ninlil, 552, 553, 554.
 Nin-Karrak, 77.
 Ninki (o Damkina, o Damghannunna), 69.
 Ninlil (o Ninharsag, o Belit), 68.
 Nintud. V. Belit-ili.
 Nin-Urta o Nin-Girsu, Emblema de, 76.
 — (o Nin-Girsu, o Nin-ib), 76, 79, 80, 93.
 Nio, 569.
 Niobe, 136, 164, 258.
 Nióbidas, Los, 165.
 Niparaya, 586.
 Nisa, 222.
 Nisaba, 80.
 Niso, 265.
 Nit. V. Neit.
 Niu-Kua, 538.
 Niu-t'eu (o Cabeza-de-Buey), 539.
 Niwa-Reka, 635.
 Nix, 371.
 Njord, 349, 350-352, 358, 359.
 N'Kokon, 645.
 Nobu, 607.
 Noche, La, 114, 115, 118, 130, 134, 184, 202, 234, 238.
 Noesaruak, 577.
 Nofirtumu. V. Nefertum.
 Nofretum. V. Nefertum.
 Nobochacyum, 594.
 Nobochacyumchae, 594.
 Nokomis, 579.
 Nootaikok, 576.
 Nornagesl, 368.
 Nornas, Las, 327, 367, 367.
 Notei Osho, 571.
 Noto, 107, 201, 203.
 Nuada. V. Lludd.
 Nudd, V. Lludd.
 Nut. V. Nut.
 Nut (o Neut, o Nut), 17, 18, 19, 21, 24, 25, 32, 46, 53, 61.
 Nyamba, 640.
 Nyamie, 650.
 Nyo-l-rin Kwannon, 586.
 Nyyrilkkil, 420.
 Nzame, 644.

O

Océánidas, 163, 206.
 Océano, 114, 118-120, 133, 173, 188, 189, 194, 198, 205, 205, 207, 211, 234-237.
 Oclpete, 204.
 Oda Nobunaga, 562.
 Odín, 307, 323, 325, 326, 328, 329, 331-333, 333, 334, 336, 337, 342-346, 348, 349, 351, 351 a 355, 357, 360, 361, 361, 362, 369, 370.

43. GUINARD: Mitología general.

Odrerir, 334.
 Ofois (o Uapuaítu, o Aferu), 20, 30, 33, 61.
 Ogánicos, Caracteres, 306.
 Ogme, 301, 308, 313.
 Ogmio, 301, 308.
 Ogyrvan, 312.
 Ohdowas, Los, 582.
 Oiwa Daimyojin, 560.
 Olzus (o la Lamentación), 118.
 Ojin (o Hachiman), 562.
 Oki-Tsu-Hiko, 561.
 Oki-Tsu-Hime, 561.
 O-Kuni-Nushi, 546, 551, 552, 556, 558.
 Oleno, 140.
 Olimpo, 230.
 — Monte, 120, 121, 125, 126, 127, 128, 128, 129, 130, 130, 131, 131, 134, 142, 143, 145-147, 152, 154, 159, 160, 168, 170, 171, 173-175, 181, 182, 186, 187, 192-197, 201, 207, 213, 214, 217-219, 225, 232, 233, 235, 238, 248, 253, 254.
 Oluksak, 576.
 Omiwa, 552.
 Omumbo-romboga, 642.
 Onatha, 580.
 Onco, 216.
 Ónfale, 246, 247, 278.
 Oni, 569, 569.
 Onomácrita, 117.
 Onufis (o Aa Nefer), 21, 58.
 Onuris (o Inherit, o Inherit, o Anherit, o Anhur, o Enhur, o Enhurl), 17, 17.
 Ookomark, 577.
 Ooyarrauyamitok, 577.
 Opalia, 278.
 Opimea, 627.
 Ops, 278.
 Opunte, 140.
 Órcamo, 198.
 Orco, 282.
 Orcómeno, 140, 169, 187, 221, 222, 242.
 Oréades, Las, 231.
 Orestes, 164, 239, 249, 257.
 Orfeo, 117, 153, 160, 139, 169, 210, 230, 236, 256, 263, 264, 264.
 Orión, 163, 174, 190, 201, 202, 203, 239.
 Oritia, 203, 204, 251.
 Ormazd, 434-438, 444, 448.
 Oro, 613.
 Otro, 245.
 Oscar (Osgur), 319.
 Oshadagea, 580.
 Osian (Oisin), 318, 319, 320.
 Osiris, 10, 10, 14, 15, 18, 18, 19, 19, 21, 23-25, 27-33, 43, 45, 47, 51-54, 54, 55, 57, 57, 58, 59, 95, 96.
 Osorapls. V. Apis.
 Otava, 419.
 Oto, 154, 171, 192.
 Otreo, 182.
 Otukut, 645.
 Ove, 607.

Ovinnik, 383, 384, 384.
 O-Wata-Tsu-Mi, 558.
 Oxilo, 248.
 O-Yama-Tsu-Mi, 557.

P

Pacha (gran general), 537.
 Pachacamac, 599.
 Pachamama, 599.
 Pactolo, 215.
 Pah, 585.
 Paha, 420.
 Patrikás, Las, 436.
 Paiva, 419.
 Päivätär, 426.
 Paladio, 261.
 Palantidas, Los, 249.
 Palas. V. Atenea.
 — (gigante), 118, 122, 145, 146, 236.
 — (hija de Tritonis), 149.
 Palemón, 176.
 Pálicos, Los, 140, 175, 176.
 Palilia, 279.
 Pan, 140, 156, 170, 196, 200, 218, 228, 228, 229, 230, 230, 232, 279, 495.
 Panacea, 234, 234.
 Panateneas, 145, 250.
 Pandáreo, 169, 183.
 Pandavas, Los, 504, 507.
 Pandia, 200.
 Pandión, 251.
 Pandora, 125, 125, 125, 175, 197.
 Pándroso, 148, 251.
 Pandu, 504.
 Pánfilo, 247.
 P'an Kin-lien, 537.
 P'anku, 548.
 Pañcika, 499.
 Papa, 620, 623, 625.
 Páralo, 250.
 Parcas, Las, 118, 142, 186, 259.
 V. también Moiras.
 Parçva, 482.
 Parentalia, 283.
 Parijata, 503.
 Parikchit, 470, 471.
 Paris, 144, 181, 206, 208, 256, 262.
 — Juicio de, 182.
 Parjanya, 461, 463.
 Parnaso, Monte, 126, 153, 159, 160, 161, 202, 213, 226.
 Partenía, Fuente, 163.
 Parténope, 210.
 Partolon, 312.
 Parvati, 461, 464, 467, 469, 473, 511, 513.
 Pa-Sien, Los (o Los Ocho Inmortales), 534, 535, 535, 536.
 Pasífac, 183, 199, 265.
 Pasítea, 186.
 Patrimpas (o Atrimpas), 409.
 Patroclo, 195, 203.
 Pavaka, 459.
 Pavamana, 459.
 Paynal, 572.
 Paz, La, 286.
 Peán, 248.

- Pegaso, 147, 160, 161, 190, 201, 252, 253.
 Peguas, Las, 213.
 Pekket, 46, 61.
 Pelasgo, 211, 219.
 Peleo, 127, 175, 181, 207, 207, 241, 260, 261, 262, 263.
 Peliades, Las, 133.
 Pelias, 191, 260, 262, 263.
 Pellervoinen, 420.
 Pélope, 169, 172, 254, 255.
 Pelopea (o Pirene), 172, 191, 214.
 Pelópidas, Los, 254.
 Peloro, 121, 123.
 Penates, Los, 274, 284, 285, 290, 291.
 Penélope, 170, 228.
 Peneo, 156, 186, 212, 213, 244.
 Penteo, 225, 258.
 Pentesilea, 165.
 Peón, 237.
 Peonia Blanca, 536.
 Pequeña Estrella, 584.
 Pergube, V. Grubyte.
 Peri, V. Pairikás.
 Periclimene, 247.
 Perifetes, 176, 249.
 Perkunas, 390, 406, 408, 409, 410, 411.
 Perro celeste, 521.
 Perun, 381, 390, 391, 391, 392, 398, 399.
 Perse, 199.
 Perséfone (o Core, o Proserpina), 104, 128, 134, 162, 169, 177, 210, 214, 217, 217, 219, 219, 220, 226, 237, 238, 238, 250, 264, 282, 282, 409.
 Perseidas, Los, 254.
 Perseo, 138, 146, 149, 169, 175, 190, 237, 242, 253, 253.
 Perses, 118, 199, 238.
 Pesaje del alma, V. Psicostasia.
 Pesseias, 384.
 Petesukhos, 43, 58, 61.
 Phra, V. Re.
 Piçacas, Los, 465, 470.
 Pico, 278.
 Picurno, 291.
 Piérides, Las, 160.
 Piero, 159, 160.
 Pies de bronce, Cierva de los, 244, 244.
 Pigmalión, 183.
 Pigmeos, 206, 245.
 Pi-hia-Yuan-Kiun (o Cheng-mu, o Princesa de las Nubes abigarradas), 528.
 Pihuechenyi, 602.
 Pi-Kan, 532.
 Pikulas, 408, 409.
 Pilio, 176.
 Pillan, 601.
 Pillyan, 633.
 Pilumno, 291.
 Pilvyte, 412.
 Pimpleis, 159.
 Pindo, El, 231.
 Piracmón, 177.
 Pirene, V. Pelopea.
 Pireneo, 160.
 Piritoo, 140, 231, 246, 250, 251.
 Piroeis, 198.
 Pirra, 128.
 Pirhua-Manco (o Manco-Capac), 599.
 Pisinoe, 210.
 Pitane, 192.
 Piteo, 190, 249.
 Pitia, 246.
 Pitis, 229.
 Pito, 120.
 Pitón, 153, 163.
 Pléyades, Las, 190, 202, 203.
 Pléxone, 135, 203.
 Plustenes, 255.
 Pluto, 197, 217.
 Plutón, 109, 236, 282, 303, V. también Hades.
 Po, 618.
 Podalirio, 233, 234, 234.
 Podarge, 204.
 Pohja (o Pohjola), 415, 418, 419.
 Poia, 584.
 Polevoi (o Polevik), 385, 386, 386.
 Polibio, 258.
 Polibotes, 121, 123, 188, 190, 190.
 Policrates, 234.
 Polidectes, 138, 253.
 Polidoro, 170, 258.
 Polifemo, 177, 177, 192, 207, 208.
 Polimela, 170.
 Polimnia, 153, 161.
 Polimno, 225.
 Polinices, 259.
 Polipemón (o Procusto), 249.
 Polixo, 257.
 Poludnitza, 386.
 Pólux, 139, 141, 192, 255, 256, 257, 289, 289.
 Pomona, 279, 281, 281.
 Ponto, 109, 114, 118, 205, 206, 208.
 Porfirión, 120, 123.
 Posidón (o Neptuno), 79, 118, 121, 123, 124, 127, 128, 130, 131, 143, 145, 148, 152-155, 172, 176, 178, 187, 187, 188, 188, 189, 189, 190, 190, 191, 191, 192, 192, 193, 198, 203, 204, 206-209, 211, 212, 217, 245, 247, 249, 251, 254, 261, 265, 266, 287, 297.
 Postvorta, 280.
 Potamides, Las, 213.
 Potiguara, 603.
 Poto, 109, 186.
 Potok-Mikhailo-Ivanovich, 398.
 Praamzis, 411.
 Prahlada, 467, 468.
 Prajapati, 460, 462, 463, 472, 475, 479.
 Prajña, 499.
 Prasagit, 490.
 Praurime, 411.
 Praxitea, 157.
 Pretas, Los, 470.
 Preto, 136.
 Priamo, 158, 169, 181, 202, 256, 289.
 Priapo, 227, 230.
 Priçni, 472.
 Prigiristitis, 384.
 Princesa de las Nubes abigarradas, V. Pi-hia-Yuan-Kiun.
 Priparchis, 386.
 Prithivi, 463.
 Proclea, 192.
 Procne, 251.
 Procris, 201, 201, 202, 251.
 Procusto, V. Polipemón.
 Pródromos, Los, 203.
 Prometeo, 118, 124, 124, 125, 126, 127, 127, 145, 174, 230, 246.
 Propétides, Las, 183.
 Proserpina, V. Perséfone.
 Proteo, 176, 207-209.
 — rey de Egipto, 208, 224.
 Protogenia, 140.
 Protógono, 107.
 Próximos, 305.
 Pryderi, 311.
 Psámate, hija de Crotopo, 157.
 — Nereida, 207.
 Psicostasia (o Pesaje del alma), 54, 55.
 Psique, 185, 185, 186.
 Ptah (o Phtah), 14, 41, 43, 44, 44, 56, 57.
 Puchan, 460, 462.
 Puertas, Dios de las, V. Menchen.
 — Dioses de las, 530, 531, 531.
 — Guardián de las, 529.
 Pukaki, 629.
 Pukkeenegak, 577.
 Pukuha Kaha, 626.
 Puloma, 459.
 Pundgel, 633.
 Puntan, 615.
 Pura, 608, 615.
 Purmajeh, 441.
 Purucha, 475, 479.
 Pururavas, 473-475.
 Purutabui, 586.
 Pwyll, 311.

Q

- Qadesh, 98.
 Qat, 622.
 Qebhsenuf (o Kabhsenuf), 52, 53, 61.
 Qebhut, 30.
 Qingu, 64, 65, 82.
 Quaayayp, 586.
 Quat, 615.
 Quetzacoatl, 587, 587, 589, 589, 591, 591, 593, 594, 594.
 Quiatéot, 595.
 Quirón, 127, 229, 230, 233, 261, 263.
 Quimera, 204, 204, 252.
 Quinquatrias, 277.
 Quione, 156, 164, 170, 190, 202, 203, 230, 264.

R

- Ra, V. Re.
 Rabefihaza, 638.
 Radamanto, 139, 239, 242, 265.
 Radigast, 389.
 Ragutis, 411.

Raham, 445.
 Rahula, 485, 490.
 Rail, 15.
 Rakchasas, Los, 465, **467**, 508, 509.
 Rakl, 618, 625.
 Rakseh, 441, *445*, *449*.
 Raktavija, 465.
 Rama, **468**, 503, **507**, *507*, 508, 509, *509*.
 Ran, 373.
 Rangi, 620.
 Raninit. V. Renenut.
 Ras-Shamra, 96, 97, 99, 101.
 Ratahiltza, 384.
 Rati-mbati-ndua, 608, 613.
 Ratnapani, 495.
 Ratna Sambhava, 495.
 Rato (Reto), 121, 225.
 Rat-taunl, **37**, 38.
 Raunir. V. Akka.
 Ravana, *461*, 467, **468**, 469, *469*, *506*, 508, 509.
 Re (o Ra, o Phra), 13, 14, **15**, *15*, 16-19, 23, 26, 27, 29, 30, 32-34, 44-46, 49, 50, 52, 53, 55-57, 59, 61.
 Re Harakti. V. Haraktes.
 Rea, 108, 112, 115, 118, 119, 142, 188, 193, 194, **214**, 215, 216, 219, 237.
 Rea Silvia, 270, 285, 286.
 Rebu. V. Geb.
 Reco, 260.
 Regin, 332.
 Relámpago, 585.
 Remo, 270, 278, **286**, *286*, *293*.
 Renenut (o Raninit), **51**, 61.
 Renpet, **51**.
 Rerir, 331.
 Reshef, 98.
 Reso, 161.
 Rey-de-los-Bueyes, 538.
 Reyes celestes, Los. V. T'ien Wang.
 — dragones, Los. V. Louwang.
 Rhiannon, 311.
 Ribhus, Los, **455**.
 Richabhadatta, 481.
 Richis, Los, 477, *479*.
 Rigi, 617, 625.
 Rimat-Belit, 87, 88.
 Riqueza, Dios de la. V. T'sai-chen.
 Riyadarjana, 482.
 Rock-Sene, 654.
 Rod (o Chur), 383.
 Rodasi, 472.
 Rode, 189.
 Rodo, 198, 199.
 Rohe, 613.
 Robini, 460.
 Rómulo, 269, 271, 274, 278, 283, **286**, *286*, *293*.
 Rona, 624.
 Rongala, 606.
 Rongo (o Lono), 606.
 Roskva, *339*.
 Rosmerta, 301, 302, *309*.
 Rot, 424.
 Ru, 606.
 Ruahatu, 606.
 Ruda, 445.

Rudabeh, **443**.
 Rudra, **471**, 472, 473, 510.
 Rueda de la ley, *493*.
 Rugievit, 389.
 Rúnicas, Piedras, 323, *326*, *328*, *335*, *353*, *355*, *367*.
 Rusalka (o Vila), **387**, 388, *388*, 391.
 Rustem, 317, **443**, 444, *445*, *449*.
 Rutl (o dios de Biblos), 95.

S

Sabacio, 221, **226**.
 Sabiduria, La. V. Metls.
 Sacrificio, Colina del, *426*.
 Sadko, **399**.
 Sac-no-Kami, Los dioses, 559.
 Safekht. V. Seshet.
 Sahar, 102.
 Saka-no-mi-wo-no-kami, 558.
 Sakarabru, 651.
 Sakkara, Pirámide de, 58.
 Salamis, 212.
 Salem, 102.
 Salios, Los, 272.
 Salmacis, 183, 185, 213.
 Salmoneo, 191.
 Salomón, La corte de, *447*.
 Sam, 412.
 Samantabhadra, 495.
 Sampo, El, 419, *421*, 422.
 Sanchi, Pórtico de, *457*.
 Sandy River, *584*.
 Sangario, 215.
 Sanjna, 461.
 Santa, 110.
 Saón, 170.
 Sapas, 99, 101.
 Sar Akka, 425.
 Saranya, 478.
 Saranyu, 455.
 Sarasvati, **475**, *477*, 496, 499.
 Sarpanit, 70.
 Sarpedón 130, 139, *240*, 265.
 Sati, 464, 513.
 Sáiros, Los, 174, 222, 224, **227**, 228, *228*, *229*, 230.
 Satis (o Setet, o Satit), **47**, *48*.
 Saturnalia, 276.
 Saturno, 266, 269, **276**, *276*, 292.
 — V. también Crono.
 — (planeta), *446*, 447.
 Satyavat, 478.
 Saule, 406.
 Savitar (o Savitri), 455, **460**, 461, 463.
 Sávitrí, 476, 478.
 Scathach, 316.
 Schehrinaz, 441.
 Schilbung, 373.
 Sebek. V. Sukhos.
 Sedna, **574**, 575, 577.
 Segundo Señor, 521.
 Sekmet (o Sokhit), 41, 44, *44*, 45, 61.
 Selemno, 214.
 Selene (o Mene), 118, 128, 161, **199**, 200, *200*, 229.
 Selkis (o Selqet, o Selk, o Selget), 47, **52**, 43, 61.
 Selu, 441.

Selos, Los, **132**.
 Selqet. V. Selkis.
 Semele, 138, 143, 169, 208, 221, 225, 258.
 Semo Sancus, **285**, 286.
 Sengen Sama, 557, *560*.
 Señor Blanco, El, 530.
 — de la Lluvia. V. Yu-che.
 — Negro, El, 530.
 — Supremo del Cielo sombrío. Véase Hiuang-t'ien Chang-si.
 — de los vientos, 582.
 Señora de a Buena Vista, 528.
 — que trae a los niños, 528.
 — del Viento. V. Fong-p'o-p'o.
 Septeria, Las, 154.
 Serapis, 57, 293, 301, 303.
 Seshet (o Safekht), **34**.
 Sesondowah, **580**.
 Setanta. V. Cuchulain.
 Setet. V. Satis.
 Seth (o Set, o Sit, o Situ), 15, 18, 20, 21, *23*, **24**, *25*, 25-28, 30, 32, 34, 43, 49, 61.
 Seuju Kwannon, **564**, 566.
 Shai, **50**.
 Shakuru, 583, 585.
 Shala, 77.
 Shamash, *63*, 65, 66, 69, **72**, *72*, *73*, 74, 75, 77, 79, 81, 84, 88, 93, 151, 198.
 Shedu, Los, 82.
 Sheitan, 448.
 Shichi-Tukujin, 571.
 Shigi-Yama-Tsu-Mi, 558.
 Shina-to-Ise, 557.
 Shina-Tsu-Ihiko, 557.
 Shintai, Un, **554**, 555, 556, *557*.
 Shitenno, **570**.
 Sho Kwannon, 566.
 Shoshikki, 569.
 Shu, 13, 15, **17**, 50.
 Sib'ani (o Sibiani), 103.
 Sibilas, Las, 150, 292.
 Sibn. V. Geb.
 Sición, 136, 158, 195, 196, 258.
 Siddartha, 481. V. también Buda.
 Side, 203.
 Sidero, 191.
 Sidón, 109.
 Siduri Sabitu, 90.
 Sif, 337, 345, 346, 356, 358, 370.
 Sigi, 331.
 Signumdo, 331, 332.
 Sigurdo (Sigfrido), 332, *332*, 369, 370.
 Sileno, 215, 222, **227**, *228*, *228*, **229**.
 Silenos, Los, 174, *194*, **222**, **227**, 230.
 Sileo, 246.
 Silinietz, 386.
 Silvana (o Nantosuelta), 303, *304*.
 Silvano, **279**, *279*, 281, 286, 303.
 Sime, 208.
 Simurgh, 442.
 Sin duración. V. Wu-t'chang.
 — (o Nannar), 65, 66, 68, 70, **71**, 74, 75, 81, 84, 90, 445.
 — padres, 618.
 — posesión, 618.

- Sindri, 344, 352.
 Sinfjotli, 366.
 Siniis, 192, 249.
 Sinope, 212.
 Sirenas, Las, 160, 209, 209, 210, 210, 211, 263.
 Siringe, 212, 229.
 Sirio, 203.
 Sirona, 302.
 Sisifo, 135, 170, 203, 209, 212, 240, 251, 252.
 Sit (o Situ). V. Seth. Sita, 468, 508, 509.
 Sivu. V. Geb.
 Siyamek, 438.
 Skadi, 350, 358.
 Skidbladnir, 344, 352.
 Skirnir, 352, 353.
 Skrymir, 335, 339, 340, 341.
 Skuld, 368.
 Sleipnir, 330, 331, 348.
 Soatsaki, 584.
 Sobku. V. Sukhos.
 Sohrab, 317.
 Sokaris (o Sokar), 44, 61.
 Sokhit. V. Sekmet.
 Soko, 569.
 — no Kuni, 546.
 Sol (Dios del), 537.
 — El (dios), 522.
 — (diosa), 100.
 Soma, 455, 459, 460.
 Sommay. V. Maira-ata.
 Song Kiang, 537.
 Sopdu, 23.
 Soplador, 532.
 Soplo de Viento, 582.
 Sorbedor, 528, 532.
 Soven Pin, 537.
 Sowá, 445.
 Spenta Armaiti, 435.
 Striborg, 381, 391.
 Stupa, 495.
 Suallam, 316, 319.
 Suanu, 649.
 Subahu, 507.
 Succellus, 303, 304.
 Suci, 459.
 Suddhodhana, 483, 490.
 Sudhanvan, 455.
 Sueño, El, 118.
 Sueños, Los, 118.
 Sugawara Michizane (o Tenjin), 562.
 Sugriva, 508.
 Suitengu, 558.
 Sujata, 486, 487.
 Sukanya, 456.
 Sukhos (o Sebek, o Sobku), 43, 43, 53, 58, 61.
 Sukuna-Bikona, 551.
 Sulevas (o Junones), 305.
 Sunakaya, 571.
 Sungüin, 651.
 Suonetar, 417.
 Suovetaurilia, 271, 272.
 Supai, 601.
 Súplicas, 292.
 Surabhi, 503.
 Surippak, 79.
 Surma, 422.
 Surt, 361-363.
 Surya, 455, 457, 460, 461, 463.
 Susano, 546, 548, 549, 550, 551, 551, 555.
 Suseri-Hime, 551.
 Sutek, 25, 97, 98.
 Sultung, 334.
 Svaha, 459.
 Svarog, 378, 390.
 Svarogich, 378.
 Svayambhuva, V. Manu.
 Sviatogor, 396, 396, 398.
 Sviatovit, 389, 390, 390.
 Sydyk, 108, 109.
 T
 Taaroa, 606, 618.
 Taaui, 109.
 Taauios, 108.
 Taema-Mandara, 565.
 Tages, 282.
 Tahmuras, 439.
 Taigete, 135, 203, 213, 214.
 Taishaku-ten, 570.
 T'ai-yo-ta-ti. V. Gran Emperador del Pico del Este.
 Takami-Musubi, 554.
 Taka-Okami, 556.
 Takechaka, 470, 471.
 Take-Mikazuchi, 556.
 Taki-Tsu-Hiko, 556.
 Talasa, 178.
 Talía, 140, 158, 161, 186.
 Talo, 196, 197.
 — (gigante), 175.
 Tamaa, 627.
 Tamagostad, 595.
 Tamakaia, 697.
 Tamendonare, 602, 605.
 Tämiris, 160, 264.
 Tammuz (o Dumuzi), 75, 76, 78, 82, 86, 89, 105, 110, 215.
 Tamu (o Bishamon), 570.
 Tánato, 238, 240, 244, 252.
 Tane, 606, 624, 629.
 Tangaloa, 618, 625.
 Tangaroa, 606-608, 610, 615, 615, 623.
 Tanit, 110.
 Tántalo, 140, 164, 169, 240, 254, 257.
 Ta Urt. V. Tueris.
 Tapio, 420.
 Tara, 460, 499, 499.
 Taran, 299, 303.
 Taranis, 299, 303.
 Tarchon, 282.
 Tarhunza, 110.
 Tarish (o Ángel Benévolo), 448.
 Tártaro, 120, 122, 128, 136, 143, 157, 176, 192, 203, 236, 239, 254.
 Tarvos Trigaranus, 299, 300, 304.
 Tashmetum, 81.
 Tatsuta-Hiko, 557.
 Tatsuta-Hime, 557.
 Taumante, 118, 194, 204.
 Tawals, 386.
 Tawhaki, 606 613.
 Tawiscara, 583.
 T'chang-Kuo-lao, 534, 535, 536.
 T'chang-ngo (o Heng-ngo, o Luna), 522, 522, 523.
 Tchang Tao Sing, 520.
 Tchao de la Terraza Sombria, 533.
 T'cheng-hoang (o dios de las Murallas y los Fosos), 529, 529, 539, 540.
 Tche-niu (o la Tejedora celeste), 526.
 Tchernobog, 376.
 Tcheu-t'sang, 533.
 Tchur. V. Rod.
 Tebe, 258.
 Tefnet (o Tefnut), 15, 17, 45, 61.
 Tegirio, 264.
 Tejedora, 556.
 — celeste, La. V. Tche-niu.
 Tekkeitserktok, 576.
 Telamón, 207, 244, 247, 261.
 Telefasa, 139, 257.
 Telefo, 247.
 Telégono, 136, 208.
 Telémaco, 147, 199.
 Telepinu, 110.
 Telesforo, 234.
 Telfusa, 153.
 Telluno, 279.
 Tellus, 266, 274, 279. V. también Gea.
 Telquines, Los, 178, 188.
 Telxiepia, 210.
 Témene, 142, 248.
 Temis, 115, 124, 126, 128, 134, 153, 194, 194, 197, 202, 207, 235.
 Tempe, Valle del, 127, 150, 153, 154, 172.
 Tenagis, 199.
 Tenes, 192.
 Tenjin. V. Sugawara Michizane.
 Teófane, 190.
 Tepictoton, Los, 592.
 Terah. V. Etrah.
 Tereo, 251.
 Terminus, 285.
 Terpsicore, 158, 160, 161, 161.
 Terror, El. V. Deimos.
 Teseo, 145, 165, 176, 190, 190, 192, 224, 231, 244, 246, 248, 249, 249, 250, 250, 251, 251, 256, 263, 265.
 Teshup (o Tesup), 93, 110.
 Tesmoforias, 220.
 Teteshapi, 110.
 Tetis, Madre de Aquiles, 127, 135, 137, 143, 155, 173, 181, 194, 202, 207, 207, 225, 261.
 Tetis, Titánide, 114, 118, 132, 180, 194, 205, 207, 211, 214, 235, 236.
 Teutates, 296, 299, 300, 303.
 Tezcatlipoca, 587, 588, 589, 589.
 Thidrandi, 366, 367.
 Thjalfi, 339, 340, 341.
 Thjazi, 344, 350.
 Thokk, 349.
 Thomagata. V. Fomagata.
 Thor, 303, 323, 329, 351, 372. V. también Donar-Thor.

- Thot (o Thout, o Thoth), 13, 14, 18, 20, 23, 24, 29, 31, 32, 33, 33, 34, 37, 55, 56, 59, 61, 108, 109.
- Thout. V. Thot.
- Thraetaona. V. Feridún.
- Thrudvang, 336.
- Thrym, 337, 343, 358, 372.
- Tia (o Eurifaesa), 118, 197, 200.
- (hija de Deucalión), 140.
- Tiamat, 63-66, 70, 82.
- Tiber (dios), 285, 285.
- Tiberinalla, 285.
- Tichku, 68.
- Tichriya, 429.
- Ticio, 140, 154, 156, 164, 210.
- Tideo, 260, 261.
- Tie-Kuai-Li, 534, 535, 535.
- Tien Heu, 537.
- Tien-Kuan (o Agente del Cielo), 533, 534.
- Tien-Nu (o Madre de los relámpagos), 523.
- Tien Wang (o los Reyes celestes), 532.
- Tiera, 420.
- Tierra, La, 202, 211, 227, 251.
- Tiestes, 254, 255.
- Tifaón, 143, 145, 173, 204, 212.
- Tifeo, 122, 124, 143, 145, 169, 175, 204, 236.
- Tifón, 124, 153, 211.
- Timbris, 140.
- Tíone. V. Semele.
- Tiria, 157.
- Tiki, 608, 611, 615, 631, 635.
- Ti-Kuan (o Agente de la Tierra), 533.
- Tilo, 639.
- Tindáreo, 139, 247, 255-257.
- Thidrau, 608.
- Tiqui (o la Fortuna), 118, 235.
- Tirawa. V. Wakonda.
- Tiresias, 139, 147, 150, 232.
- Tir-nan Og, 319.
- Tiro, 191.
- Tirthankaras, Los, 480, 481, 482.
- Tisámene, 248.
- Tisífone, 239.
- Titanes, Los, 115, 117, 118, 120, 124-126, 143, 146, 154, 160, 176, 188, 194, 198, 206, 221, 226, 236, 240.
- Titeon, 233.
- Titono, 201, 202, 246.
- Ti-tsang. V. Kehitigarbha.
- Tiumautif. V. Duamutef.
- Tiu-z-Tyr, 322, 329, 341, 342, 363.
- Tlahuitzin, 592.
- Tlahuizcalpantecuhli, 592.
- Tlatchitonatuih, 590.
- Tláloc, 587, 590, 590.
- Tlazoltéotli, 572, 592.
- Tletonatuih, 593.
- Tmolo, Monte, 208, 226.
- Toaroa, 618.
- Tonatiuh, 587, 588, 592.
- Tonga-iti, 623.
- Tong-Yo-ta-ti. V. Gran Emperador del Pico del Este.
- Toosa, 192, 208.
- Tootega, 576.
- Torngak, 573.
- Torngakak, 574.
- Tosho-Daigongen (o Jeyasu), 562.
- Totems indios, 580, 581.
- Toyo-Mike-Nu (o Kamu-Yamato-Ihare-Biko, o Jimmu-Tenno), 554, 554.
- Toyotomi Hideyoshi, 562.
- Toyo-Uke-Blime, 561.
- Toytj, 108.
- Trabajo, Dios del, 537.
- Trailokyawijaya, 498.
- Tríada menfita, 44.
- osirla, 19.
- tebana, 40.
- Trícala, 481.
- Trimurti, La, 515, 516.
- Triptólemo, 161, 218, 218, 219, 219.
- Tritón, 145, 189, 209, 209.
- Tritones, Los, 206, 209.
- Tritonis, 149.
- Tros, 196.
- Trueno. V. Lei-Kong.
- T'sai-chen (o dios de la Riqueza), 532, 533.
- T'sai Luen, 537.
- T'sang Kie, 537.
- T'sao-Kuo-kieu, 535.
- T'sao-Wang, 530.
- T'sao-wang-nai-nai, 530.
- T'sin Chu-pao, 531.
- Tsukiyomi, 548, 555, 561.
- Tu, 606, 609.
- Tuemett. V. Duamutef.
- Tueris (o Ta Urt, o Ipet), 49, 50, 50, 52, 61.
- Tuisto, 326.
- Tule, 120.
- Tuli, 607.
- Tum. V. Atum.
- Tumu. V. Atum.
- Tuonela, 421, 423.
- Tuonetar, 421, 422.
- Tuoni, 416, 421, 422.
- Tupan, 603.
- Tur, 441, 442.
- Tursas, 420, 422.
- Tutankhamon, 37, 42, 56.
- Tutelas, 305.
- Tuti, 529.
- Tuulikki, 420.
- Tvachtar, 460, 463, 478.
- Tvachtri, 453.
- Tyr. V. Tiuz-Tyr.
- Tzintéotl, 587, 590, 591.
- U
- Uadjet. V. Buto.
- Uapuaitu. V. Ofois.
- Uazait. V. Buto.
- Ubara-Tutu, 79.
- Ucas, 455, 462, 462, 472.
- Uémac, 589.
- Uert-Hekeu, 15, 15.
- Ukapiimas, 411.
- Uke-Mochi-No-Kami, 561.
- Ukko, 419, 424, 425.
- Uks Akka, 425.
- Uli, 632.
- Ulises, 147, 149, 161, 169, 177, 177, 198, 199, 204, 210, 210, 214, 235, 240, 252, 257, 261, 262.
- Uli, 536.
- Ulomo, 107.
- Uma, 464, 473, 513.
- Umahl, 567.
- Umlna, 597.
- Un, 61.
- Unculunculu, 613.
- Unofis. V. Ostris.
- Upshusklia (La), 80.
- Ura, 81.
- Urania, 157, 159, 160, 161.
- Urano, 63, 108, 114, 115, 115, 118, 120, 133, 131, 159, 176, 180, 194, 197, 206, 214, 229.
- Urcaguay, 600.
- Urd, 327, 368.
- Urien. V. Uther Pendragon.
- Ur Nammu, 71.
- Urshanabi, 91.
- Urutaetac, 613.
- Urvaci, 455, 473, 474.
- Ushabti, 55, 56.
- Usoos, 107.
- Usukun, 594.
- Utanapishtim, 66, 69, 79, 80, 84, 90, 91.
- Utanka, 471.
- Utgardloki, 340, 341, 346, 373.
- Uther Pendragon (o Urien Uthr Ben), 312.
- Utukhu, Los, 70, 82.
- Uyitzin, 594.
- V
- Vaigramana, 532.
- Vaidilutes, 413.
- Väinämöinen, 414, 415, 415, 417, 418, 419, 420, 421, 423, 425.
- Vairocana, 495, 563.
- Vajrapani, 495.
- Vakarine, 407.
- Valeria Tusculanaria, 279.
- Va-kul, 421.
- Valhall, 321, 330, 331, 331, 348, 355, 357, 360, 360, 361, 362, 364, 368, 369.
- Valin, 508.
- Valquirias, 331, 357, 361, 362, 367, 368, 368, 369.
- Vanes, Los, 329, 333, 349, 350, 351, 354, 357, 361.
- Vanth, 282.
- Vardhamana, 482.
- Varuna, 429, 454, 455, 456, 460 a 463, 480, 496.
- Varuni, 503.
- Vasuki, 502.
- Vasta-Luz, 618.
- Vata (o Vayon), 463.
- Vatea, 620, 623.
- Vayon. V. Vata.
- Ve, 325, 364.
- Vecherniaia Zvezda, 381.
- Vejez, La, 118.

- Veless. V. Voloss.
 Vellamo, 420.
 Vellochino de oro, 262, 263.
 Veluspa, 324, 359, 360.
 Venerable Celeste de la aurora de jade de la puerta de oro, 521.
 — — del origen primero, 520, 521.
 — — que descubre los tesoros, 532.
 — — que trae los tesoros, 532.
 Venus, 106, 128, 181, 292. V. también Afrodita.
 — de Yucatán, 593.
 — (planeta), 446, 447.
 Verdandi, 368.
 Verethraghna, 436.
 Verpeja, 412.
 Vertumno, 281, 281.
 Vesta, 266, 274, 275, 275, 285, 288, 291, 292. V. también Hestia.
 Vestales, Las, 275, 279, 285.
 Vestidura Roja, 524, 525.
 Vetchinen, 420.
 Vibhichana, 469.
 Victoria, 285, 286.
 Viçvabhu, 495.
 Viçvakarma, 461-463, 467, 475, 508.
 Viçvakarman, 475.
 Viçvapani, 495.
 Vidar, 343, 346, 354, 355, 356, 362 a 364.
 Vigrd, 362.
 Vila. V. Rusalka.
 Vili, 325, 364.
 Vinakaya, 571.
 Vinalia rustica, 281.
 Vipacyin, 495.
 Viracocha (o Chun), 599, 600.
 Viraj. V. Manu.
 Viretot, 595.
 Virocha, 599.
 Virsaitis, 411.
 Virudhaka, 532.
 Virupaksha, 532.
 Visnú, 454, 461, 464, 466, 467, 467, 468, 468, 469, 470, 472, 473, 476 a 478, 478, 479, 483, 498, 500, 500, 501, 501, 502-504, 505, 509, 510, 515, 516, 517.
 Vispataurvi, 445.
 Vivanhvat, 429.
 Vivasvan, 461.
 Vivasvat, 477.
 Viz-anya, 424.
 Vizi-bany, 424.
 Vizi-ember, 424.
 Vodianoi, 386, 387, 387, 420.
 Vohu-Mano, 431, 436.
 Volcanalia, 276.
 Vulcanus. V. Vulcano.
 Volkh (o Volga), 394, 395, 396, 398.
 Voloss (o Veless), 390, 391, 392, 399.
 Volsung, 331.
 Voltturnalia, 276.
 Vosegus, 297.
 Vrindi, 466.
 Vrita, 452-454, 473.
- Vulcano (o Volcanus), 266, 275, 276, 286, 291, 292, 307. V. también Hefesto.
 Vu-murt, 424.
 Vu-vozo, 424.
 Vytautas, 413.
- W**
- Wac-Tuparan, 586.
 Wadd, 445.
 Wakahiru-Me, 555.
 Waka-Uke-Name, 560.
 Wakonda (o Tirawà), 583, 585.
 Walgino, 386.
 Wammatar, 422.
 Wandu, 110.
 Wang, 521, 535, 537, 542.
 Wang-Kiang-t'ai (o Terraza desde la que uno mira a su pueblo), 542.
 Wang-Mu-niang-niang, 521.
 Wan-K'iu, 535.
 Wan-seu-t'cheng (Ciudad de los muertos por accidente), 542.
 Warpulis, 381.
 Wasezzel, 110.
 Wei-Cheng, 531.
 Wei-t'che King-to, 531, 532.
 Wei-t'o. V. Ida-ten.
 Wen T'chang (o dios de las Letras), 524, 525.
 Wo, 645.
 Wodan (o Wotan), 307, 322, 329, 330, 330, 331, 335, 341, 347, 356, 364, 372. V. también Odin.
 Wode, 364.
 Woden, 307.
 Wu-t'chang (o Sin duración), 539.
 Wyungarse, 624.
- X**
- Xamanqinqu, 594.
 Xilonen, 587.
 Xiuhtecuthi, 572, 592.
 Xochipilli, 592.
 Xochiquétzal, 592, 592.
 Xólotl, 590, 592.
- Y**
- Yacatecuhtli, 592.
 Yachimata-hiko, 559.
 Yachimata-hime, 559.
 Yaçoda, 482.
 Yaçodhara, 483-485.
 Yaghut, 446.
 Yakami, 551, 558.
 Yakushi-Nyorai, 568.
 Yálemo, 160.
 Yama, 455, 477, 478, 538-542.
 Yamantaka, 498, 500.
 Yambe, 218.
 Yami, 478.
 Yanki-mut, 424.
 Yantho, 594.
 Yaotl, 592.
- Yarilo, 392, 393.
 Yaso, 234.
 Yaso-Maga-Tsu-Hi, 546.
 Yata-Garasu, 554.
 Yatus, Los, 436.
 Ya'uk, 445.
 Yazatas, Los, 435.
 Yehawmelek, 95, 104.
 Yen-wang-ye, 538.
 Yggdrasil, 327, 328, 333, 334, 360, 362, 364, 367, 368.
 Yi, 522.
 Yima. V. Jemschid.
 Yi-ti, 537.
 Ymir, 324, 325, 327.
 Yóbates, 252.
 Yocasta, 258, 259.
 Yohual-te uhin, 592.
 Yohualtonatiuk, 593.
 Yola, 246, 248.
 Yolao, 242, 248.
 Yomi-tsu-huni, 546.
 Yspaddaden, 310.
 Yu-che (o el Señor de la Lluvia), 523.
 Yudhichthira, 469.
 Yulu, 531.
 Yuncemil, 593.
 Yun-t'ong (o El joven de las nubes), 523.
 Yurupari, 603.
 Yuturna, 280.
 Yuturnalia, 280.
- Z**
- Zagar, 81.
 Zagmuk, 80.
 Zagreo, 221, 225, 226, 227.
 Zal, 442, 443.
 Zamba, 645.
 Zambi, 643.
 Zein el-Abidin, 447.
 Zelo (los Celos), 236.
 Zempatis, 407.
 Zeus (o Júpiter), 67, 107, 111-114, 117, 118, 119, 120, 121, 121, 122, 123, 124, 124, 125-128, 129, 130, 131, 131, 132, 132, 133, 133, 134, 134, 135, 135, 136, 136, 137, 138, 138, 139, 140, 142, 143, 143, 145, 149, 152, 155, 159, 160, 162, 163, 168-171, 173-177, 180-183, 185 a 189, 193-209, 214, 215, 217-222, 224, 226, 229-233, 233, 234, 235, 237-239, 240, 241, 242, 245, 246, 248, 251-258, 260-262, 265, 266, 274-277, 283-285, 495.
 Zipaltónal, 595.
 Zirek, 440.
 Zocho, 576.
 Zohak, 436, 440, 441, 441, 443, 444.
 Zoria, 379, 380, 391.
 Zoroastro, 431, 432-437, 443, 444, 448, 455.
 Zosim, 386.
 Zu, 69, 70.
 Zuitibur, 86.
 Zvezda Dennitza, 380.